Este documento está formatado para ser lido no modo Desktop, ainda é possível ler o conteúdo por Mobile, mas as imagens estarão posicionadas incorretamente.

Parte I - Desmistificando o Treasure Hunting

O estilo de gameplay “Treasure Hunting” (também chamado por “Treasure Hunt” ou apenas “Hunting”) é assunto de muita discussão pelos jogadores de Sonic Adventure (SA1) e Sonic Adventure 2 (SA2), é comum ver que as pessoas não gostam deste estilo de jogo, alegando ser chato principalmente por não ser veloz como as fases de Sonic/Shadow (Action Race. O objetivo destas fases é encontrar todos os três tesouros espalhados em determinadas posições aleatórias, geralmente sendo os pedaços da Master Emerald, utilizando o radar na parte inferior da tela e dicas para auxiliar a encontrar o tesouro.

Este documento tem como objetivo aprofundar e desmistificar diversos pensamentos comuns desse estilo de jogo, responder acerca dos argumentos contra, focando no SA2 mas ainda sim mencionando as do SA1, explicar o porquê das mudanças, analisar cada fase, os problemas e por último, dar idéias de como melhorar em um possível Remake ou uma próxima aparição dessa modalidade.

A Parte I irá retratar alguns argumentos que as pessoas utilizam contra o Treasure Hunting.

“*Essas fases são lentas e dolorosamente longas, além de ser um pace breaker desnecessário*”

Vamos voltar para os jogos 2D do Sonic, nestes jogos você tem a opção de ir rápido com risco de levar dano por obstáculos que você não pôde prever por não ter decorado o layout da fase, ou ir devagar explorando o cenário aos poucos e a fim de aumentar suas chances de sobrevivência, nesses jogos a velocidade depende principalmente da

habilidade do jogador, o seu desejo de ir rápido é o maior determinador de conseguir terminar a fase em digamos, menos de 2 minutos. O SA2 não se distancia dessa ideia, tendo um conhecimento mínimo da estrutura das fases faz com que elas sejam tão curtas quanto as chamadas “Action Race” do Sonic/Shadow, em Treasure Hunting são poucos os elementos que impedem de ir rápido, geralmente as fases contendo atalhos como Spring e foguetes para evitar ter que lentamente escalar, sendo este é apenas um auxílio para locomoção, dificilmente o jogador consegue morrer nelas devido a menor presença de abismos, em contrapartida, é muito mais comum ver os jogadores morrendo várias vezes nas fases de Action Race, como o contador de tempo reinicia a cada morte, faz parecer que não passou tanto tempo ao terminar a fase, logo as últimas fases de Action Race podem acabar sendo tão longas quanto as de Treasure Hunting.
O exemplo a seguir é da livestream jogando SA2 às cegas da streamer Patra.

Os controles e física de aceleração e velocidade de Knuckles e Rouge são equilibrados de tal forma que se tenha liberdade constante no controle do personagem, a aceleração tem uma curva fluida de ganho de velocidade para que se possa tanto atravessar rápido entre os cenários como

também ir devagar com mais cautela, os inputs que o jogador precisa fazer podem ser tão complexos quanto nas fases de Action Race, poder ir rápido, derrotar inimigos, desviar de obstáculos e fazer platforming estão todos presentes, um jogador focado não iria ter problema algum com a duração da fase, então o que tem de tão diferente? Não poder simplesmente andar em linha reta até acabar a fase? Claro, você pode ser um daqueles que dizem *chegar em casa depois de um longo dia de trabalho e que só quer relaxar com jogo e não esquentar a cabeça*, tudo bem sentir isso, cada um se diverte da forma que quiser, mas o problema deste tipo de argumento é ele se basear em uma opinião subjetiva (influenciado por emoções e gostos pessoais) da pessoa não gostar de jogos que exigem foco constante do jogador em suas ações, é um argumento com um fundamento fraco pois não ele não vem de um aspecto sólido do produto que pode ser aplicado à qualquer jogador e sim de um critério pessoal, por exemplo, criticar um jogo que possui a proposta de ser difícil por não ser fácil é um parecer que valoriza o seu parâmetro pessoal ao invés do valor da obra em si dentro do que ela procura ser.
Assim como em Action Race, Treasure Hunting possui uma movimentação relativamente simples mas que requer maestria nos controles e conhecimento da fase para completá-la da forma mais eficiente possível e ter uma experiência cada vez melhor e mais gratificante, jogos de Sonic sempre foram sobre repetição desde sua concepção, melhorar cada vez mais suas habilidades para assim melhorar o seu tempo e/ou pontuação, é algo que irá ser necessário investir tempo e treino acima de tudo. Você tem total direito de querer apenas andar para frente com o jogo lhe guiando instintivamente por um corredor de obstáculos até a fase acabar, mas isso de forma alguma faz o Treasure Hunting ser falho como um estilo de gameplay para um jogo do Sonic, está oferecendo variedade nos estilos de ações para a franquia, que, apesar de enfatizar outros aspectos, ele oferece o que precisa para ter um gameplay base de Sonic que possa ser intercalado entre fases, logo não é como se fosse completamente fora da filosofia de design mostrada em jogos anteriores.

“O radar limitado só serve pra estender tempo de gameplay artificialmente e foi um regresso total do SA1”

Este é disparado o tópico mais comentado na hora de criticar o Treasure Hunting do SA2, o pensamento de grande parte dos jogadores é de que o SA1 tinha um

radar que captava três tesouros de uma vez, mas no SA2 eles limitaram a um tesouro por vez, logo é pior e não passa de extensão artificial de tempo de gameplay.

O argumento não costuma ir muito além disto, existem sim motivos para terem feito a mudança para um radar que só apita um tesouro por vez (o que eu irei chamar de "**radar limitado**" daqui para frente), essa mudança foi feita para dar um foco melhor no gameplay em combinação com o sistema de dicas na qual vai dar uma direção para onde o jogador deve ir para poder encontrar **aquele** tesouro o mais rápido possível, fazendo com que o sistema de Rank funcione da forma correta estabelecida e consistente, perceba que o foco não é simplesmente limpar o mapa até achar os três tesouros como no jogo antecessor, tem um raciocínio muito mais envolvido em utilizar as dicas para ter uma noção de onde ir do ponto A ao B e assim que der sinal no radar você procura o mais rápido possível explorando cada canto do cenário podendo ser auxiliado com as já citadas dicas, assim como as fases de Action Race e Shooting que são do ponto A ao B, Treasure Hunting não se distancia por completo, o radar limitado é de extrema importância pois assim ele dá uma pontuação baseada no quão rápido você encontrou **aquele** pedaço usando **aquelas dicas** feitas especificamente para **aquele** tesouro, e assim sendo possível decidir o seu Rank no final da fase de uma forma mais complexa e consistente com a filosofia de design do jogo, se fosse utilizado o que chamo de "**radar livre**" do SA1, não seria possível saber se aquela dica que você usou tem a ver com o pedaço que achou e assim dar uma pontuação justa pelo seu nível de habilidade de deduzir onde ir e o quão rápido foi, ou se apenas achou aleatoriamente sem pretexto nenhum como seria com o radar livre do SA1 que tanto clamam, isso faz com que cada esmeralda tenha seu valor próprio por encontrar, assim como faz o mapa servir de *playground* para atravessar e não sendo apenas baseado em "fazer a limpa" nele. Existe o principal contraponto que muitos usam, que é sobre ter que voltar em áreas que já foi uma ou duas vezes, como não é um caminho linear, o jogador não costuma realizar exatamente os mesmos movimentos ao fazer *backtracking*, sendo que nas fases de Action Race e Shooting as áreas que o jogador passa também se repetem, mas como o gameplay é linear isso faria realmente deixar a experiência repetitiva já que o jogador executaria os mesmos comandos, tanto que as áreas repetidas sempre tem um posicionamento de objetos diferente, no entanto, não é possível ver muitas reclamações quanto a repetição de estruturas em relação à esses dois estilos de jogo, mas com Treasure Hunting, onde o jogador terá de executar movimentos diferentes mesmo voltando nas mesmas áreas, seja entrando por um caminho diferente ou explorando mais a fundo, é motivo de diversos

julgamentos, se o problema é em questão visual ou falta de variedade de cenário, então qual seria a razão para os outros dois estilos de jogo não receberem tantas críticas em relação a isso, mas o Treasure Hunting recebe sendo que em teoria segue o mesmo princípio?

O real problema não está no radar do SA2, e sim que o SA1 apenas existe e que ainda é possível pegar tesouros fora do radar limitado, o fato do jogador estar ciente sobre a forma que o radar funciona no primeiro título cria a ideia de que "*se o radar captasse todos os três tesouros, eu poderia ter pego aquele pedaço logo de cara*", no entanto, a proposta do jogo não é o simples ato de coletar o tesouro ao estar em tal área, e sim o caminho que o jogador faz para chegar até ele, que é a forma que o jogo recompensa o jogador com os pontos de cada tesouro, essa comparação superficial leva o jogador a imediatamente crer que a mudança foi feita puramente para atrapalhar a experiência, ignorando completamente as outras mecânicas que rodeiam ela.

Uma boa forma de entender a questão do radar é analisando como o modo de dois jogadores funciona, o primeiro jogador que coletar dois tesouros vence, mas não é simplesmente os dois jogadores andarem aleatoriamente até acharem por acaso dois tesouros desconexos, ambos os jogadores possuem o radar de um mesmo tesouro e eles devem correr para ver quem chega a **esse** tesouro em específico o mais rápido possível, assim como o Goal Ring de Action Race e Shooting, é sobre chegar do ponto A ao B o mais rápido possível, esse sistema de apenas um tesouro por vez não apenas faz deixar a competição mais acirrada, mas também principalmente justa, já que ambos os jogadores estão atrás do mesmo tesouro.

O sistema de Rank do SA2 não se resume em apenas passar da fase em um tempo pré-determinado, para cada estilo de jogo os desenvolvedores fizeram com que tenha um meio principal de ganho de pontos (chamados de "technique points") em conjunto com o bônus de tempo de conclusão da fase. Para as fases de Action Race está o Action Link, que é a realização de manobras em diversos pontos do mapa, para o jogo de Shooting é o sistema de Lock-On para fazer combos nos inimigos, e para o Treasure Hunting está o sistema de pontuação para cada tesouro, referenciado às vezes como "Rank-up points", o jogador através de suas habilidades pode receber uma pontuação maior ou menor dependendo do quão hábil ele realiza a caça ao tesouro, este elemento

não seria possível ser implementado com o sistema de radar livre do SA1, onde seria facilmente *exploitável*.

Existe um mod para a versão de PC que deixa os três radares livres e é possível ver o quanto quebra o sistema de pontuação por tesouro, quando se tem um radar livre, o valor das dicas diminuem drasticamente já que nenhuma fase é grande o bastante a ponto onde o jogador não saiba onde está faltando ir, basta ver qualquer gameplay de alguém utilizando este mod, raramente se vê o jogador usando as dicas, e consequentemente conseguem facilmente uma pontuação alta pelo jogo não ter sido planejado dessa forma, o radar livre tira grande parte do raciocínio e habilidade por parte de onde o jogador deve ir, já que o foco se torna em um jogo de limpar todas as áreas, as dicas juntamente com um radar livre poderiam funcionar caso as fases fossem gigantescas, pelo menos 3x maior que a Mad Space, onde levaria mais de 10 minutos para andar pela fase inteira, assim o jogador dificilmente iria conseguir passar por todas as áreas rápido o bastante para tirar Rank A, mas ao mesmo tempo deixaria praticamente impossivel de conseguir terminar rápido sem usar as dicas. Mesmo assim o sistema de pontuação por esmeralda ainda não iria funcionar e tiraria uma camada importante de complexidade do sistema de pontuação, diminuindo drasticamente o elemento de *Decision Making* na rota para encontrar cada tesouro e consequentemente fazendo com que o único foco seja completar a fase em um tempo específico, o que não condiz com a forma que os outros dois estilos de jogo lidam com Rank.

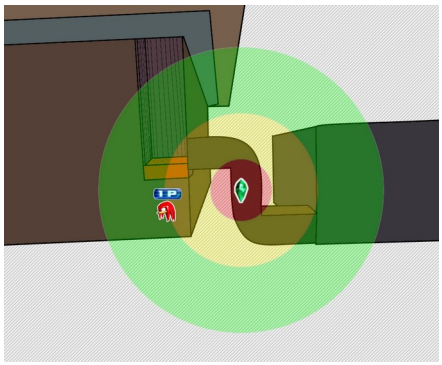
Ter cenários em um nível open-world não é algo que Treasure Hunting do jeito que é se beneficia justamente pela regra de ser posicionamentos em aleatório, quando se tem esse elemento de aleatoriedade, é necessário ter alguma indicação de onde ir para que o Rank final seja justo, Mad Space que é a fase mais grande é a única que leva 3 minutos para passar por todas as áreas, o jogador precisa raciocinar onde ir para tirar Rank A consistentemente e não apenas cegamente limpar a fase estando a mercê de achar os tesouros por acaso, e essa parte de raciocínio foi incluída pelo sistema de dicas juntamente com o radar limitado que faz com que os cenários não sejam completamente dispensáveis, sendo de fato uma caça ao tesouro. Muitos posicionamentos de tesouro são feitos especificamente com o radar limitado em mente, muitas vezes o segundo ou o terceiro pedaço são colocados na área inicial, justamente para testar o conhecimento do jogador em atravessar o cenário até tal local, com o radar livre esses posicionamentos perdem completamente o seu propósito visto que o jogador vai poder pegar logo de cara assim que inicia a fase.

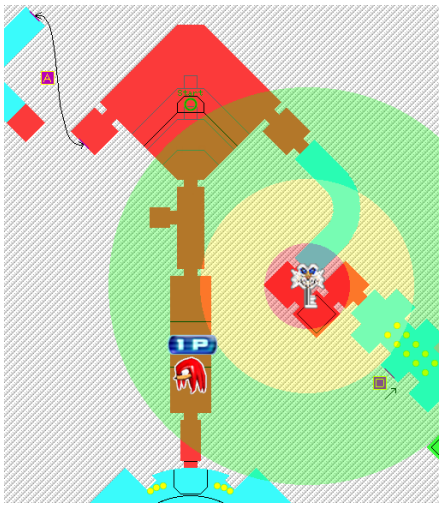
Isso deixa claro o maior problema das fases do Knuckles do SA1, elas não possuem muita profundidade, o estilo foca na parte do “quente ou frio” mas não oferece grande desafio e muita das áreas como a da Red

Mountain não são nada distintas, não existem pontos de referências ou áreas principais onde fariam dicas funcionarem, como separar por cores, blocos, pontos de referência por nomes, entre outros; o que mais chegou perto foi os dois andares da Casinopolis, mas além de ser uma fase muito pequena, você ainda tem o problema de apenas ser um gameplay de limpar a fase até encontrar tudo, com praticamente nenhum gimmick para dar variedade além do da Sky Deck, é possível utilizar as dicas da Tikal que irá dar uma direção visual exata de onde a esmeralda está, mas o jogador apenas precisa seguir ela e acaba desvalorizando quase que por completo o elemento de exploração da fase, sem ter penalidade devido a falta do sistema de Rank, perdendo completamente o senso de superação de obstáculo que melhoraram tanto no SA2 com as dicas em texto, o Treasure Hunting se aproxima mais como uma demonstração ou minigame, quando dizem que o Treasure Hunting do SA1 é melhor que o do SA2, eu acredito que a grande maioria não necessariamente prefere por ser bem feito, completo ou sequer divertido, e sim porque é tão fácil, curto e sem muita profundidade que você apenas passa por passar em um minuto, sendo apenas um *side mode* sem o mesmo nível de relevância e complexidade da estrela do show que é a campanha do Sonic.

Isso reflete com outro aspecto do radar, enquanto no SA1 ele tem cinco níveis e apita de acordo com a distância exata, no SA2 ele possui três níveis e a frequência do apito é fixa para cada nível, essa mudança foi feita para balancear com o sistema de dicas, que por consequência foi feito para funcionar com o radar limitado, o maior problema do excesso de precisão do radar é que vira um jogo de dar passos para os lados e ver para qual direção o radar está apitando com mais frequência, fazendo com que o radar em si seja o foco principal e não o cenário, o radar teve sua precisão diminuída em teoria para que os jogadores tenham maior incentivo em utilizar as dicas e assim focassem mais nos **detalhes do cenário** ao invés de focar só nas batidas do radar, este servindo apenas de suporte para informar se está perto ou não, assim contribuindo para o elemento de *Decision Making*, levar mais tempo para achar o tesouro sem dicas já que o radar não é tão preciso ou usar as dicas e saber a localização exata do tesouro, apesar da mudança fazer sentido, na prática acaba que os jogadores **ainda dão muito foco no radar**, muitas vezes andando pra lá e pra cá enquanto o radar fica verde e amarelo ou cavando sem parar para todo lado, nessas horas em que o radar está

apitando, os jogadores costumam esquecer completamente de utilizar as dicas.





O radar acaba por muitas vezes **atrapalhar** a exploração, visto que em algumas fases não é incomum o tesouro estar em uma sala paralela do outro lado de uma parede, mas que devido ao radar estar apitando na sala onde o jogador está, ele fica preso nessa mesma sala seguindo apenas o radar quando na verdade ele deveria dar a volta para chegar na outra sala. O efeito que ocorreu na prática foi tão grave que na versão de Gamecube tiveram que adicionar uma exclamação para auxiliar a cavar porque na teoria era para o jogador utilizar as dicas onde elas iriam referenciar onde cavar, assim achando o tesouro mais rapidamente, ou arriscar demorar mais para cavar o tesouro mas sem perder parte da pontuação, no final a maioria dos jogadores acabam fazendo sempre a segunda opção.
Pode-se concluir que essa mudança não ficou clara e que a falta de explicação por parte do jogo afeta gravemente a experiência dos jogadores, ainda mais nos dias atuais (mais detalhes na Parte II).

O que o SA2 fez em relação ao gameplay foi dar uma direção melhor, não sendo mais uma brincadeira de quente ou frio e sim de fato uma **caça ao tesouro**, um mapa aberto onde se pode utilizar dicas para auxiliar a chegar ao objetivo o mais rápido possível, fases próprias feitas com que cada área fosse distinta e possa ser facilmente encontrada e diferenciada por pontos de referências, dicas que dão uma direção para onde ir, movimentação mais ágil, movimentos novos como o **Drill Claw / Drill Drive** e **Spiral Upper / Screw Kick**, inclusão de técnicas de movimento como receber um boost de velocidade ao atacar enquanto estiver acelerando e poder cancelar o lag na hora de grudar na parede se soltar o botão na hora certa, com as dicas você dificilmente ficará perdido sem saber para onde ir.

Olhando assim dá para sentir muito bem todo o pensamento que os desenvolvedores tiveram na hora de aprimorar o Treasure Hunting, é uma pena que essa profundidade dada nas mecânicas é jogada no lixo e

despercebida muitas vezes apenas por uma simples comparação de que *no SA2 limitaram a um tesouro por vez e os desenvolvedores só fizeram isso pra aumentar artificialmente o tempo de gameplay já que no SA1 não era assim*. Os dois jogos oferecem propostas diferentes de jogo com o Knuckles, não fico surpreso com quem genuinamente prefere o jogo do Knuckles do SA1, pois é bem mais simples e fácil de entender, sendo uma atração que pode ser bacana para variar o game e nada mais que isso, SA2 deu uma relevância e complexidade tão grande quanto o gameplay de Action Race, o que dificulta a pegar no jeito do gameplay para se divertir, principalmente pela forma que o jogo lida com campanhas pois acredito que grande parte do desprezo pelas fases de Shooting e Treasure Hunting não está necessariamente no gameplay em si, e sim o fato de que o jogo faz rotação dos estilos de jogo, essa constante mudança não sendo confortável para muitos jogadores independente dos gameplays serem bem feitos, uma situação similar ao Werehog de Sonic Unleashed.

Não estou concluindo que o Treasure Hunting só funciona se tiver um radar limitado, existe uma vasta gama de estilos de jogo que pode ser feito com um personagem explorador como o Knuckles, o que digo é que a mudança para um radar limitado para dar um foco maior juntamente com uma complexidade maior com o sistema de Rank não deveria ser tão incompreendido e justificado como se tivesse sido feito de última hora apenas para estender tempo de gameplay, tendo uma pegada boa no controle do personagem, entendendo o layout básico da fase e sabendo utilizar as dicas, não é nada difícil imaginar que os desenvolvedores testando não viram problema em nada disso considerando que a maioria das fases conseguem ser concluídas em menos de três minutos e as últimas menos de cinco, que é um tempo perfeitamente normal considerando que as Action Race também seguem essa média. O Treasure Hunting leva ao extremo a relação entre a habilidade do jogador e o tempo das fases, essa habilidade sendo o reflexo do quão rápido o jogador irá finalizar ela.

“*As dicas são confusas e só ajudam se souber a fase décor*”

Algumas podem estar em ordem ou em números diferentes, mas para cada tesouro o padrão das dicas geralmente é o seguinte:

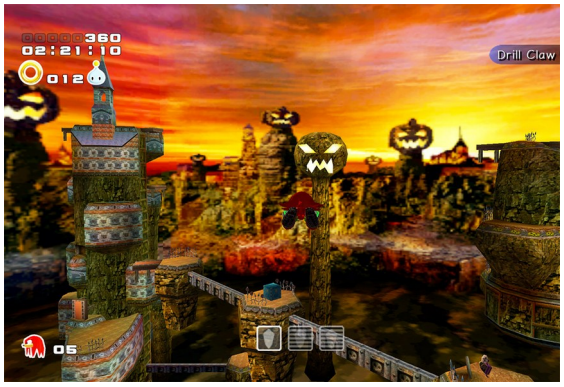
A primeira dica mostra uma espécie de enigma, esta dica é bem discreta e geralmente é quem conhece bem da fase que vai conseguir entender.

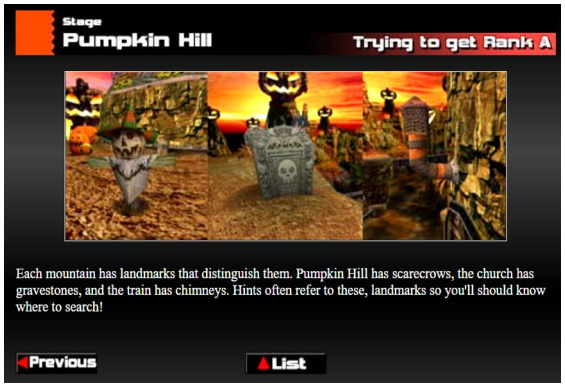
A segunda dica é de uma localização mais geral que um jogador facilmente pode encontrar de longe, elas são as mais importantes e fáceis de identificar.

A terceira dica explica a localização exata com mais precisão, como por exemplo, onde está posicionada em relação ao cenário, esta ajuda bastante principalmente na versão de Dreamcast, onde não possui o indicador de exclamação quando está bem próximo ao tesouro, estes são alguns exemplos:

Debaixo da chaminé, *Sonic escuro*, *Família de abóboras*, *Sobre a cabeça*, *Protetor do jarro*, *Marshmallow grande*, *Lugar embaraçoso*...	*Piso vermelho*, *Sala Azul*, *Montanha com uma igreja*, *Núcleo da Pirâmide*, *Lugar mais alto*, *planeta com grama*...	*No topo de uma plataforma grande com seis círculos*, *Em uma caixa no container com uma luz vermelha*...

Deduções simples do jogador já irão ajudar a decifrar para onde ir, e conseguir entender faz com que obtenha ainda mais a sensação de superação de obstáculo, em fases mais abertas são estruturas que são possíveis ver de longe, no caso da "Montanha com uma igreja" da fase Pumpkin Hill, olhando do topo de qualquer montanha o jogador consegue perceber que tem uma montanha com uma torre que assemelha uma igreja, e os vários foguetes que estão espalhados pela fase levam a uma área principal onde tem um Omochao que diz o nome do lugar, isto foi apenas um exemplo de como a exploração do jogo funciona, não é como se fosse um local impossível de identificar que os desenvolvedores querem que você adivinhe na hora, basta ter um mínimo de atenção para o que as dicas falam e ficar focado procurando o local ou objeto que ela se refere, ao invés de apenas ler, não saber a localização de cara, esquecer completamente e ficar andando aleatoriamente enquanto reclama que essas fases são ruins, neste caso o jogador está praticamente pedindo para que fique +10 minutos preso.





Ainda na Pumpkin Hill, pequenos detalhes que são mencionados nas dicas enigmáticas são comentados na Homepage oficial da versão de Dreamcast. Cada uma das três montanhas predominam um objeto, a

Montanha da abóbora possui espantalhos, a Montanha com uma igreja possui túmulos e a Montanha do trem fantasma possuem chaminés, esses detalhes que fazem parte do processo de exploração da fase que é referenciada nas primeiras dicas, assim como pontos de referência mais óbvios para qualquer jogador entender que são referenciados nas segundas e terceiras dicas. Isso deixa ainda mais claro que o foco do Treasure Hunting de Sonic Adventure 2 não é apenas passar pelas áreas, e sim o **processo de alcançar tal local** o mais rápido possível baseado no conhecimento que o jogador adquire explorando o mapa.

"*Não posso usar dicas pois assim não é possível ter Rank A*"

Isto não passa de uma grande mentira que muita gente acredita sem sequer testar ou mesmo entender a lógica. O jeito que o jogo calcula Rank é baseado na sua pontuação final, não tem nenhuma programação referente a "*Utilizar uma dica irá automaticamente diminuir o Rank*", o que realmente acontece é que cada dica usada para o tesouro que você precisa achar diminui o nível dos technique points, que são aqueles adjetivos que são exibidos abaixo do contador de anéis, segue uma tabela mostrando como funciona a lógica por trás da pontuação de cada tesouro.

TEMPO (por tesouro)	Sem dicas	1 Dica	2 Dicas	3 Dicas
<0:59	Perfect!	Extreme!	Radical!	Jammin'!
0:59~2:58	Awesome!	Tight!	Radical!	Jammin'!
2:59~4:58	Awesome!	Tight!	Cool!	Great!
>4:59	Nice!	Good!	Nada	Nada

O jogador pode tentar coletar tudo sem dica nenhuma, e até que funciona sem grandes problemas na maioria das fases, mas depender disso também é arriscado pois o tempo que vai levar andando pela fase vai fazer o limite de 59 segundos exceder junto com o tempo bônus que também começa a diminuir a partir de 1 minuto de fase, você pode usar 1

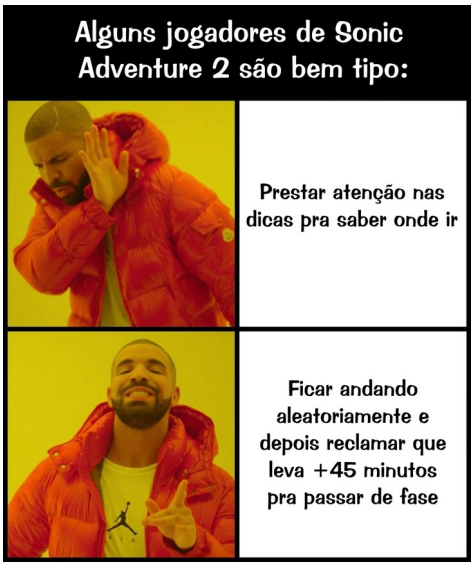
ou 2 dicas para já saber onde ir e economizar este tempo que teria gasto sem elas, sendo um elemento de *Decision Making*, ou seja, risco versus recompensa.

Diferente do que alguns acreditam, se encontrar um tesouro que não está ativo no radar, você **não** obtém mais pontos, é sempre a mesma pontuação independente de estar ativo ou não, o jogo não espera que você encontre outro tesouro por acaso e seja recompensado diretamente com mais pontos.

Mesmo se não quiser utilizar dica nenhuma, é possível passar por todas as áreas principais em 1-3 minutos dependendo da fase, considerando que vai ter platforming, desvio de obstáculos, velocidade por parte do jogador e precisão nos movimentos, dificilmente um jogador focado vai ficar entediado, se as fases são lentas é porque o jogador não está afim de ir rápido, o jogo te entrega tudo que você precisa, um moveset veloz e ágil, dicas para dar uma noção para onde ir e áreas bem distintas para não ficar perdido, o que mais vejo são jogadores que não prestam atenção nas dicas e ficam andando na mesma área por minutos mesmo não tendo nenhum sinal do radar nela, o que no ponto de vista do desenvolvedor não faz muito sentido, afinal, se não tem sinal naquele lugar, porque o jogador continua nela? Ou simplesmente ficar na mesma área andando aleatoriamente, o que por si só não é ruim, se o jogador decide explorar lentamente e observar cada detalhe da fase mesmo o level design te incentivando a ir para outro lugar, tudo bem, isto é decisão e liberdade que o jogador está tendo, mas depois ficar reclamando por alheio dizendo que leva mais de 45 minutos e que as fases são mal feitas sendo que nem tenta ir rápido ou está focado para onde está indo, é no mínimo injusto para um estilo de jogo exploratório, não?

Em conclusão, é possível conseguir Rank A tranquilamente usando dicas e quem diz o contrário nem se deu o trabalho de testar ou sequer analisar como a mecânica funciona, este vídeo mostra uma partida em cada fase e está bem claro que usar dicas não é algo que você não possa fazer, muito pelo contrário, é altamente recomendado usar elas para não ficar a mercê da sorte.

“Se o jogador precisa de dicas para saber onde ir, então o level design é falho pois a própria fase deveria insinuar isso”



Como os cenários são abertos, o que o desenvolvedor precisa se preocupar é em como construir as áreas que o jogador vai ter que passar e distinguir bem elas, no Treasure Hunt a direção de onde tem que ir depende muito mais do próprio jogador do que o desenvolvedor, o papel dele é criar um cenário interessante, distinto, com seus caminhos e obstáculos, não têm onde a estrutura da fase indicar por si só onde o jogador deve ir pois os tesouros ficam espalhados em posições aleatórias, tanto que é exatamente para isso que as dicas servem, para que tenha mais lógica no gameplay, alguma complexidade além de apenas “andar por aí até achar tudo na sorte”, não tem muito o que acrescentar pois esse argumento é bem fraco pois as próprias dicas insinuam isso, elas fazem parte do próprio level design, logo a própria crítica serve de resposta.

● Chegando até aqui, você já deve ter percebido o quão importante é ler os textos do jogo, seja das dicas ou do Omochao, mas Sonic Adventure 2 não possui tradução em Português (Brasil), o que acaba dificultando muito a experiência para os brasileiros, então isso quer dizer que somente quem sabe Japonês vai conseguir jogar o jogo da forma certa já que mesmo em Inglês os textos têm falhas?
Não, pois eu criei uma tradução PT-BR disponível para as versões de PC, Gamecube e Dreamcast, para todos poderem usufruir de todo o conteúdo que o jogo oferece baseado nos textos originais em Japonês, então as dicas que na localização em Inglês possuem diversos erros (principalmente na Mad Space), estão corrigidas nesse mod, mais informações neste link aqui.
Mas caso queira jogar com os textos em Inglês, o meu outro mod Retranslated Hints conserta o mesmo problema das dicas do mesmo modo que realizei na tradução PT-BR, só que em Inglês.

"*O gameplay é simples demais e só se resume em ir pra lá e pra cá*"

Há quem diga que Treasure Hunting não oferece muito além de andar de um canto ao outro apenas fazendo os mesmos movimentos simples de correr, pular e planar em todas as fases, não havendo muita variedade ou formas de expandir.
O maior problema em relação a esse argumento é que diversos jogos das mais diversas franquias renomadas possuem um gameplay super simples e os comandos que o jogador executa em si não são complexos e variados, caso seguíssemos a mesma fundação deste argumento, poderíamos dizer que:

- A grande maioria dos jogos de Super Mario possuem fases repetitivas por ser sempre andar e pular o jogo inteiro.
- Jogos de Resident Evil, em especial os da série clássica, é andar de um lado pro outro e atirar pra frente, esperar telas de loading e repetir um andar de um canto ao outro no mapa até zerar o jogo.
- Rail Shooters no geral são jogos de ficar mirando e apertando o mesmo botão repetidas vezes até zerar.
- RPGs como Final Fantasy ou Pokémon são apenas sobre andar, pular textos e selecionar menus.
- Tetris é só ficar girando peças e apertar um botão para descê-las.
- O gameplay de Geometry Dash inteiro é literalmente apertar um único botão.
- Jogos de corrida são apenas segurar um botão para acelerar e virar para os lados.
- Visual Novel é apenas pular textos e clicar em opções..
- Jogos 2D de Sonic é apenas andar pros lados e apertar um botão.

Perceba que é fácil pegar o conceito do gameplay básico de um jogo e alegar ser repetitivo, mas então como essas franquias/jogos são capazes de serem considerados excelentes mesmo com o jogador realizando comandos tão invariantes? É necessário pensar no que é trabalhado em volta desses comandos, a qualidade da experiência de um jogo não se resume em apenas na quantidade de inputs que o jogador precisa fazer, e sim a variedade de informações que o jogador precisa processar para executar esses simples e repetitivos comandos da forma mais eficiente possível dentro das situações que ele ele se encontra, isto pode ser efetuado criando cenários, músicas, sons, inimigos, posicionamento de objetos e gimmicks diferentes, implementar uma narrativa para manter o jogador interessado em continuar os eventos, sendo a progressão dessa narrativa uma recompensa por si só, minigames e mecânicas alternativas, entre outros; por exemplo, em

batalhas de RPG de turno o jogador não apenas move um cursor em menus durante o jogo inteiro, ele está constantemente pensando qual a melhor estratégia para prosseguir em tal situação, tentando decifrar qual o próximo lugar a ir, equipar seus personagens da forma mais eficiente e por aí vai.

Mesmo que os inputs que se executam sejam os mesmos durante todo o jogo, o que o jogador está processando está sempre em constante variação devido às diversas situações que o jogo trás para oferecer desafios diferentes, todos esses elementos contribuem em trazer variedade ao gameplay simples e evita com que ele não se torne maçante, assim sem necessitar de comandos complexos e possivelmente dificultando a curva de aprendizado para jogadores que não são chegados à jogos de ação que muitas vezes exigem inputs muito precisos.

Podemos ter jogos com comandos e movimentos complexos mas com uma progressão repetitiva como em jogos de partidas online, e por outro lado podemos ter jogos que oferecem um gameplay simples com progressão e dificuldade pré-determinados como em inúmeros jogos single-player, ou pode também misturar os lados, são apenas visões diferentes de design e acredito que todas podem funcionar. Claro que o design de um jogo não é uma escolha binária tão simples assim, este exemplo serviu apenas para deixar claro que é sim possível fazer um produto de qualidade usando tanto conceitos simples como complexos, Sonic Adventure 2 ainda mantém a simplicidade que está enraizada desde o primeiro jogo do Sonic, que é sobre ser um jogo de um único botão que qualquer pessoa possa ser capaz de entender suas mecânicas básicas sem grandes dificuldades ao mesmo tempo que oferece espaço para jogadores mais ardorosos poderem demonstrar resultados cada vez melhores, a principal diferença foi que na transição para o 3D foi quase que obrigatório ter um segundo botão, sendo este o Botão de Ação.

Todas as fases de Treasure Hunting possuem seus gimmicks únicos que vão exigir que o jogador pense e execute seus movimentos das mais diversas formas, e novamente, um jogador focado não irá ficar entediado considerando a natureza da movimentação veloz do personagem e variedade de cenários e desafios. Cada aspecto das fases será aprofundado na Parte III.

"*Deixa eu jogar só com o Sonic como no SA1*”

Este é um tópico muito discutido em comparações quanto a ambos os jogos Adventure, no SA1 você joga as campanhas por personagem, no SA2 você vai trocando de gameplay baseado no progresso da história, considerando que a proposta do jogo é ser uma experiência mais veloz e linear, com cutscenes que vão direto ao ponto e sem Adventure Fields que

desacelera o passing entre fases; faz sentido colocar todo o conteúdo em um pacote completo onde as diferentes campanhas não mudam os estilos de gameplay que o jogador vai experienciar, o que pra época não era uma decisão de toda ruim considerando que não era costume ganhar um jogo novo com a intenção de jogar só uma parte dele ou só a campanha principal, tanto que mesmo no SA1 você precisa jogar com os outros personagens para ter a experiência completa dos eventos junto com o final, em obras como Sonic Unleashed, o jogo também alterna entre gameplays, e ainda sim é considerado por muitos fãs como um dos melhores jogos do Sonic e há quem aprecie o valor do gameplay do "Werehog de Noite" por si só mesmo sendo um estilo completamente diferente do "Sonic de Dia". Eu realmente acredito que é um daqueles aspectos que você irá "amar ou odiar", quando eu joguei Sonic Unleashed, nas primeiras vezes que trocava para o Werehog eu também achava bem chato, mas poucas fases se passaram e eu simplesmente aceitei que é assim que funciona, e isso fez a minha experiencia ficar muito melhor, apenas jogando e aproveitando o estilo pelo que oferece ao invés de tratar tudo como uma tortura sem sequer tentar se divertir com o que o jogo tem a oferecer, muitos jogadores criam ideias preconcebidas negativas apenas por ver que não é igual ao gameplay padrão do Sonic, pensando "*Lá vem outra fase do Knuckles, que chato*", ou apenas lembrando que não gostava no passado e quando volta a jogar depois de anos ainda continua com essa mesma mentalidade de que *é chato e sempre será*, e toda vez que trocar para o Werehog ou Shooting ou Treasure Hunting, vai continuar a pensar em jogar só com o Sonic porque nessa idealização qualquer coisa que distancia dele é ruim e logo não faz um mínimo de esforço para aprimorar, o que só dificulta a ter uma boa experiência. Qualquer jogo fica chato se o próprio jogador não estiver disposto a querer aproveitar o que ele oferece, claro que ter a escolha de gameplay é um fator positivo e essa constante troca pode ser problemática e dificulta a pegar no jeito de cada estilo de jogo, mas limitar isso para criar uma narrativa melhor e menos repetitiva acaba por valer a pena dependendo do ponto de vista, para a mente humana tudo que é diferente é sempre visto como algo negativo, seja tentar se aprofundar em um gênero de jogos que nunca teve interesse, anúncio de jogo novo que parece muito diferente do padrão, mudanças de design de personagens, e isso se estende até para assuntos como preconceito.

Isso não é muito diferente de um estilo de gameplay diferente em um videogame, você pode simplesmente aceitar que é assim que funciona e usufruir do que o jogo é ao invés do que você quer que ele

seja, por exemplo em controles de tanque de jogos antigos, você apenas acostuma e aprecia ao invés de constantemente reclamar ou se precipitar de antemão de que é datado ou ruim. A partir de então o jogador provavelmente vai poder apreciar esses estilos dentro do que eles oferecem para te divertir, cada jogo oferece uma experiência diferente e saber diferenciar cada um e aceitar como funcionam apenas vai fazer você aproveitar o máximo de cada jogo, independente de dar a escolha de jogar só uma parte ou não.

Claro que isso é apenas uma ideia para pensar sobre, se o jogador realmente vai continuar achando uma tortura ter que trocar de personagens de acordo com o progresso da história, ou se ajuda a deixar a experiência menos repetitiva e mais organizada, isso realmente vai de acordo com a perspectiva de cada um.

Mas para ajudar aqueles que realmente não gostam de trocar de estilos de jogo no estilo que SA2 faz, eu fiz um mod chamado Single Playstyle Stories que faz ser possível jogar apenas com as duplas de cada gameplay separadamente.

“*O tempo perdido produzindo essas fases podia ser focado em fases do Sonic*”

Vamos relembrar que Sonic Adventure 2 tem a proposta de ser uma experiência mais linear e veloz, melhorando os estilos de jogo que teve maior aprovação do público no primeiro jogo e dando maior profundidade como comentado nos tópicos anteriores, na época do Dreamcast a decisão da SEGA/Sonic Team era que fazer algo simples e básico que não iria gerar atenção o suficiente, por isso que tivemos todas essas variedades de personagens jogáveis, história mais complexa, dublagem, redesigns, várias campanhas, Chao Garden, tudo isso para mostrar que Sonic juntamente com o Dreamcast era melhor que a concorrência, já que ele é o mascote e tinha muito peso dele para fazer o console vender, é uma decisão que talvez funcionou na época, mas que perde todo o impacto anos depois que o hype passa.

Assim como a Nintendo precisou de muitos exclusivos para fazer o N64 e Gamecube poderem competir com a Sony que estava liderando o mercado, com a Sega não foi diferente, principalmente quando um console depende bastante de seus exclusivos para vender, considerando

que Sonic Adventure 2 iria ser o último jogo do Sonic para um console da Sega, não é de se esperar que os desenvolvedores cogitaram que o setor de software iria falir junto com setor de hardware, este tinha que ser o último e melhor jogo até então, o que faz sentido considerando toda a aura de fim do mundo e as palavras finais no pós-créditos do Last Story, além de dar uma impressão que o Eggman e Rouge passaram a ser do bem no final para encerrar a franquia com chave de ouro. Não tinha porque **não** trazer gameplays alternativos sendo que o primeiro título foi muito bem recebido pela mídia na época, caso contrário poderia parecer que fizeram um joguinho meia boca em comparação com toda a variedade do Sonic Adventure. Esses gameplays alternativos fazem parte da identidade que ambos os jogos se propõe a ter, é importante criticar um jogo pelos atributos que ele oferece e não por não ser o que você queria que fosse.

“*Seria melhor se o Knuckles jogasse igual o Sonic*”

Se o ponto é o Knuckles sendo apenas uma skin do Sonic, primeiro que isso seria facilmente considerado um regresso dos jogos do Mega Drive por ele não conseguir planar e escalar paredes, e segundo que isso entra no mesmo tópico anterior, não iria dar variedade ao jogo e realmente sentir que tem bastante conteúdo como queriam que tivesse nessa época para se destacar.

Mas se o ponto seria o Knuckles ter um objetivo no estilo das fases do Sonic, o gameplay do Tails do SA1 é a prova de como o personagem quebra completamente o design destas fases visto que a estrutura delas não são alteradas o suficiente, o gameplay que o Tails tem no SA1 serve mais como gimmick para dar variedade, pois ele não possui uma base que oferece algo único e distinto do Sonic, seria algo que se encaixaria muito melhor como seções curtas como o que Sonic The Hedgehog de 2006 fez com o sistema “Amigo” ou uma variação limitada da gameplay do Sonic ao invés de ser um gameplay principal de alta relevância. O que deixa claro o porquê transformar o Knuckles em um explorador com um gameplay diferente, fazendo os movimentos de planar e escalar paredes em bom uso visto que não se tem um objetivo fixo no mapa, apenas pegar o Knuckles e inserir nas fases lineares do Sonic iria quebrar absurdamente o jogo igual foi com o Tails, diferente dos jogos 2D onde isso funciona sem grandes problemas, trazer a mesma sensação em um jogo 3D requer muitas mudanças, aspectos como andar em uma linha reta em 2D pode não ser tão emocionante quando em 3D, do mesmo jeito que fazer platforming acaba podendo ser muito mais frustrante em um jogo 3D do que 2D e ainda mais conseguir mesclar com a velocidade, que sempre foi o ponto mais difícil de lidar na série inteira.

Este é um aspecto que outras franquias não tem de se preocupar, em outros jogos de exploração como Super Mario 64, o tempo que o jogador leva para completar uma fase pouco importa, o que dá a satisfação é apenas completá-la, mas com Sonic não funciona assim, existe a maldição no conceito da franquia de que tudo deve ser rápido, as pessoas esperam que nenhum desafio deve demorar “x minutos” ou irá ser considerado chato e entediante mesmo que a maioria dos outros jogos da indústria tenham desafios em um pacing muito mais devagar e mesmo assim são elogiados, ser realmente veloz em qualquer atividade só é alcançado com habilidade e é possível entender porque pouquíssimos jogos utilizam desse conceito como mecânica principal, a franquia F-Zero é uma das que seguem e é considerada uma série de jogos extremamente difíceis e punitivos, Sonic é uma franquia para todas as idades e tenta ser acessível nesse quesito, a verdadeira sensação de velocidade deve vir através de um desafio que exija habilidade do jogador, pois caso contrário acaba perdendo o apelo e se torna sem graça como é considerado em Sonic Forces, apenas ser rápido por ser rápido exigindo pouco esforço do jogador acaba sendo tão chato quanto ser lento, acredito que conseguir alcançar o equilíbrio entre a habilidade do

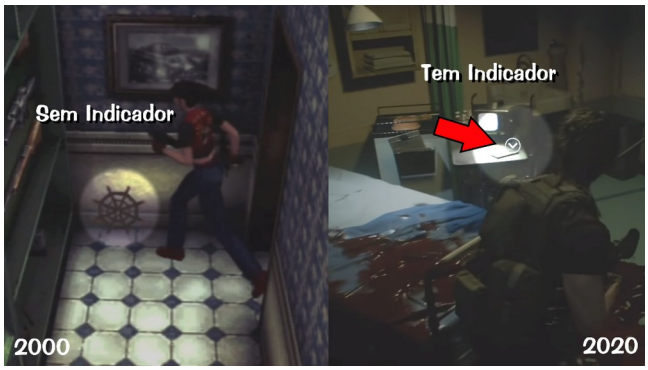
jogador e velocidade constante em um jogo de exploração com RNG consegue ser uma das tarefas mais difíceis que um desenvolvedor de jogos possa realizar com êxito. Considerando todos esses aspectos, aprecio muito que os desenvolvedores de Sonic Adventure 2 conseguiram criar um gameplay que exija essa habilidade do jogador com um personagem naturalmente rápido para que seja recompensado com menor tempo nas fases.

Parte II - A mudança de público

Design arcaico da época

Muito do que foi explicado até agora sobre o que o Treasure Hunting realmente vem com um certo problema e talvez você já tenha se questionado "*Como eu iria saber dessas coisas?*", e realmente nada disso é explicado explícitamente para o jogador, em nenhum momento o jogo coloca um texto dizendo algo como "*Preste atenção nas dicas e seja veloz! Entenda o layout da fase para ir o mais rápido possível do ponto A ao B!*", para explicar isto precisamos dar uma olhada em como os jogos eram desenvolvidos antigamente.

Um elemento muito comum que os jogos atuais possuem é deixar bem explícito os comandos e objetivos que o jogador precisa fazer, seja com um texto no canto da tela ou indicações da interface de qual botão usar, podemos pegar vários exemplos e comparar.

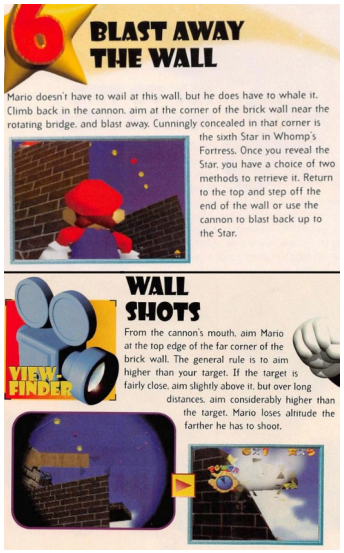


Nos jogos de Resident Evil não existia nenhum tipo de tutorial sobre como os controles funcionam e nem indicação de hud se tal objeto do cenário é para interagir ou não, são ações que os jogadores apenas descobrem sozinhos com o tempo..

O lançamento do The Legend of Zelda Majora's Mask para o 3DS trouxe diversas mudanças que facilitaram o jogador a saber o que fazer, side-quests que na versão de N64 o jogador deveria descobrir sozinho apenas explorando ou comprando revista de detonado e ajudando no marketing das empresas, mas na de 3DS agora possuem dicas e indicadores anotados, marcando todo o progresso em detalhes, isso foi uma mudança necessária para adaptar ao *novo público*.

A grande maioria de jogos de Arcade costumam ser curtos mas compensam inserindo um nível de dificuldade extremamente elevado de forma que o jogador deve tentar inúmeras vezes para finalmente zerar, assim a duração do jogo é maior e vende mais créditos, mesmo em console de mesa inúmeros jogos ainda seguiam esse design de Arcade extremamente punitivo.

Sonic The Hedgehog 2 do Mega Drive possui Special Stages que envolve decoração após várias tentativas junto com o último chefe ser praticamente impossível de passar sem morrer visto que a batalha é feita com zero anéis e com movimentos bruscos impossíveis de reagir na primeira vez jogando, para completar é apenas morrendo até decorar os padrões de ataque, isto foi feito claramente para que o jogador não termine o jogo tão cedo, esse tipo de design era muito comum em jogos dessa época (os Special Stages foram repaginados nos lançamentos mobile).



Super Smash Bros. Melee requer que o jogador tenha 20 horas somadas de tempo de partida dos 4 jogadores apenas do modo Versus para desbloquear o Mewtwo, a maioria dos jogadores acabam tendo que deixar o jogo ligado por horas para desbloquear este personagem.

Super Mario 64 não tem indicação de interface para interagir com placas ou NPCs, e muito menos dando muita direção sobre onde ir nas fases, um elemento que os jogos atuais sempre possuem bem indicado para o jogador não perder tempo, a estrela que precisa atirar em uma parede específica ou a estrela secreta do escorregador da Peach são objetivos que não possui nenhuma indicação explícita e impediu muitos jogadores de conseguir todas as 120 estrelas na época, isso é um design que incentivava as pessoas a comprarem as revistas de detonado da Nintendo e consequentemente ajudar no marketing.

NIGHTS into Dreams possui mecânicas simples mas que exigem habilidade para dominá-las com um sistema de Rank assim como o SA2, no entanto o jogo não deixa explícito seu apelo e é muito fácil um jogador ficar confuso sem entender nada e desistir de jogar nos primeiros minutos.

Se nos dias atuais fossem feitos esses tipos de escolhas de design, os jogos iriam ser criticados por serem completamente injustos e nada claro, mas para época funcionava e não existia muito pensamento crítico por parte de jogadores jovens sobre o que é justo ou não em um jogo, apenas completávamos os desafios e ficávamos felizes no final das contas, o que fazia esse tipo de escolha de design viável de se fazer por parte dos desenvolvedores, ao não colocar tutoriais forçados ou indicadores para deixar tudo mais explícito, o jogador vai ter que quebrar mais a cabeça para descobrir as mecânicas e objetivos e consequentemente fazer o jogo durar mais.

O público nos últimos anos expandiu para todas as idades, há mais de 20 anos atrás videogames eram vistos mais como *coisas de criança*, atualmente todo mundo joga vídeo-game e com isso veio a necessidade de ter maior acessibilidade, é por esta razão que teve todas essas mudanças de design, com muito mais indicadores de interface, tutoriais, direção de objetivos mais clara e menos excessivamente escondidos, com um crescente número de jogos onde a primeira experiência é a melhor parte, com um foco muito maior na narrativa como se fosse um filme, maior linearidade, entre outros.

Atualmente com a internet acessível e diversas lojas para fazer download de jogos para as mais diversas plataformas, não existe mais uma grande necessidade de fazer um jogo durar mais do que deveria, já que a indústria de games é enorme e possui muitos jogos de qualidade a preços acessíveis ou até mesmo de graça, ninguém está mais limitado a jogar apenas os três jogos que os pais compraram em uma data especial e estes três jogos precisam durar meses, “não ter o que jogar” não é mais um problema.

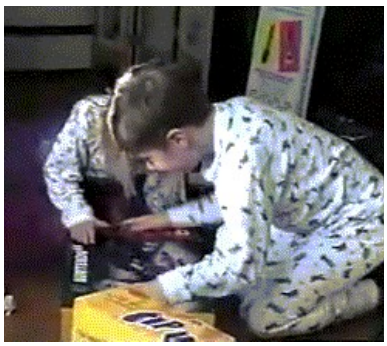
Como este design afeta SA2

Sonic Adventure 2 ainda possui a mesma filosofia de design dos jogos de sua época, ele não deixa explícito os movimentos do personagem ou tem uma fase de tutorial obrigatória explicando direitinho as mecânicas e várias outras ajudas para deixar mais descomplicado para qualquer jogador que cair de paraquedas entender logo de cara e obter bons resultados, isso se reflete até mesmo na história, com diversos detalhes que só se percebe após jogar várias vezes, com informações que estão disponíveis apenas em mídias externas como manual e detonados, existem também outros motivos para terem feito isso, em comparação ao SA1, SA2 não possui Adventure Field, então o jogo como um todo é bem mais curto, em uma tentativa de extender o tempo de gameplay não é impossível de acreditar que decidiram não jogar muito na cara o que deve ser feito, por exemplo na fase Sky Rail existe um clipe de voz do Omochao

explicando como utilizar o gimmick da Spring vertical na qual deve executar o Homing Attack, mas esse Omochao não foi inserido na fase em sí, acredito que seja para fazer o jogador levar mais tempo para entender o que fazer, ainda mais considerando que o Shadow possui apenas 4 fases e elas precisam ter um nível de dificuldade progressivo para caso o jogador comece a jogar pelo lado Dark, outra fala inutilizada é uma que explica sobre reler as dicas pausando o jogo, não apenas isso mas existem diversas dicas que são dadas acessando a Homepage oficial do jogo na versão de Dreamcast, possívelmente os desenvolvedores queriam incentivar os jogadores a utilizar os recursos online.

Toda a mecânica do Treasure Hunting só é percebida aos poucos quanto mais se joga e re-joga com o processo lento de descoberta dos Chao do Chao Garden, explorando os 100 anéis da segunda missão, procurando o Chao perdido da terceira missão e a busca por Rank A que é necessário investir tempo para completá-los principalmente se não tiver guia, o jogador precisa investir muitas horas para usufruir por completo o que o jogo oferece, apenas completar a campanha não mostra toda a experiência do jogo. Essa filosofia de design ainda é tratada como se sempre tivesse sido um problema, e muitas vezes é desconsiderada na hora de avaliar um jogo antigo, isso é um fator que costuma ser criticado como se fosse comparar gráficos 3D de quinta geração com de jogos atuais e dar uma visão negativa por isso, é injusto.

Isto tudo faz parte de um dos aspectos que fazem um jogo se diferenciar do atual, o popularmente chamado “envelhecer mal”, ou seja, além de dizer que gráficos, sons ou mecânicas são datadas, também temos que considerar o design mais lento e não-explícito que os jogos costumavam ter.



Antes dos video-games serem de fácil-acesso, as pessoas não tinham o costume de ganhar um jogo novo de aniversário ou de natal para apenas jogar a campanha principal ou completar uma lista para dizer que zerou o jogo para poder comentar nas redes sociais, apenas usufruíam lentamente do que o jogo oferece e ia aprendendo as mecânicas aos poucos, eu não me surpreendo por quem apenas joga a campanha e não gosta de Sonic Adventure 2, pois a campanha é apenas a ponta do iceberg para o tanto de conteúdo e desafios que o jogo oferece, o jogo foi pensado priorizando o fator replay pois imagino que os desenvolvedores acreditavam que qualquer um que fosse comprar um jogo iria fazer questão de usufruir o máximo que der e não apenas completar a campanha uma vez, mas jogos atuais não costumam seguir essa mesma ideia, por isso que toda essa filosofia de design precisa ser muito bem trabalhada em um possível

Remake não só de Sonic Adventure 2, mas qualquer jogo antigo, deixar o mais acessível possível para os jogadores casuais que querem apenas completar a campanha principal, é necessário haver essa adaptação pois o público não é mais o mesmo devido à expansão gigante que a indústria de videogame teve nos últimos anos.

Parte III - Análise de cada fase

Esta é a seção onde possui uma análise com mais detalhes de cada fase, mostrar como é o design dela e apontar o que melhorar em cada uma, não será considerado áreas secretas para a terceira e mudanças da quinta missão, apenas a principal.

O level design vai ser levando em consideração todo o contexto da época que foi comentado na seção anterior, acredito que um Remake do jogo se beneficiaria muito de dois modos de jogo, o modo **Casual**, e o modo **Desafiador**, ao contrário dos padrões Fácil/Normal/Difícil, eu escolhi Casual/Desafiador pois as palavras tem muito mais conexão com o que o jogador quer, pois até mesmo casuais costumam escolher o modo Normal, essa palavra é muito subjetiva e o normal para pessoa X pode não ser o normal para pessoa Y, no final das contas tanto as pessoas que pouco jogam vídeo-games ou aquelas que jogam bastante iriam escolher o modo normal ao jogar pela primeira vez, pois na dúvida grande parte dos jogadores sempre escolhem essa opção mesmo que não encaixe no perfil deles. As descrições do modo Casual e Desafiador seriam as seguintes:

Casual	**Desafiador**
Para aqueles que querem curtir a campanha tranquilamente, mas ainda mantendo uma boa dose de desafios para superar.	Para aqueles que querem dominar por completo a maestria do jogo para repetidas partidas em fases mais desafiadoras.

O modo Desafiador seria o padrão de como o jogo é, o Casual eu irei comentar as mudanças que poderiam ser feitas a respeito do posicionamento dos tesouros. A Parte IV é reservada para as mudanças no núcleo do gameplay principal que se aplicaria em todas as fases.

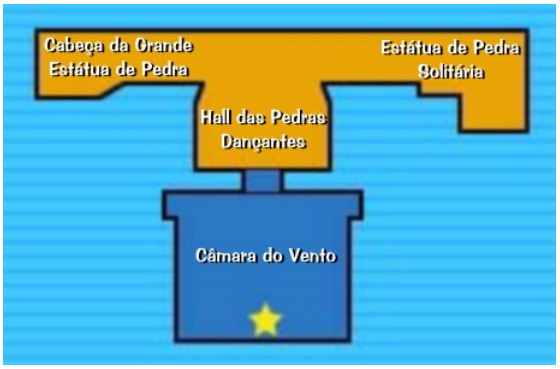
Observando o design das fases de Action Race, é possível perceber que existem vários elementos do cenário que são opcionais de se interagir, mas para conseguir Rank-A é importante interagir com eles, sendo mais desafiador e recompensando com mais pontos, eu penso isto como uma espécie de sistema de dificuldade incluída no mesmo level

design, ignorar os desafios opcionais seria o modo mais **Casual**/**Passivo** e tomar iniciativa para interagir com eles seria o modo **Desafiador**/**Ativo**, como ainda existem os desafios obrigatórios no meio do caminho, mesmo jogando passivamente o jogador ainda vai ter um engajamento garantido, mas esse aspecto é difícil de se replicar no Treasure Hunting devido à sua natureza de exploração, jogar passivamente vai resultar em levar vários minutos para completar a fase e pouco engajamento pro jogador se comparado às fases de Action Race, o Treasure Hunting basicamente só funciona se o jogador estiver jogando com a mentalidade do modo **Desafiador**/**Ativo**, o que faz o tipo de design do SA2 não funcionar do mesmo modo que funciona para Action Race, por isso considero necessário separar os níveis de dificuldade.

É importante notar que a principal mudança no Casual seria deixar o jogo como um todo mais explicativo, pois como foi comentado na Parte II, esse é o aspecto que mais atrapalha os que jogam Sonic Adventure 2 pela primeira vez, irá ter mais Omochao explicando os gimmicks e objetivos no geral, como todas as fases se beneficiariam de melhor orientação do jogo, isso não irá ser comentado mais.

Wild Canyon / Dry Lagoon

As primeiras fases possuem um ótimo level design que já mostra tudo que o jogador precisa saber usar, logo na sala inicial possui um Omochao explicando o objetivo (coletar os três pedaços da Master Emerald usando o radar e as dicas), juntamente com anéis e uma sonda espacial para já receber uma dica, possui também objetos para serem destruídos e o local é cercado por paredes, logo de cara o jogo já disponibiliza tudo que o jogador precisa aprender, destruir objetos com soco/chute e ambas as fases começam em uma área vertical cercada por paredes para que o jogador possa escalar, planar e executar o Drill Claw/Drive, na Wild Canyon também possui dois blocos para que o jogador descubra que é possível puxar eles já que ocasionalmente uma esmeralda pode estar escondida em outros blocos, além de vários animais escondidos, ambas as fases possuem vários Omochao espalhados explicando as áreas e os movimentos de Knuckles/Rouge.

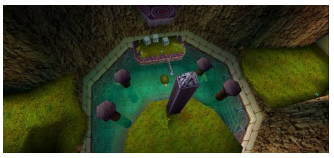


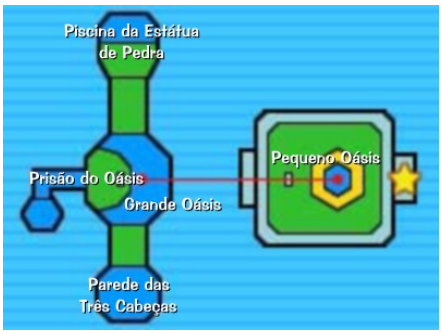
A Wild Canyon possui o Altar do Vento, onde sopra um forte vento que te leva para a parte superior da fase, o jogador também pode usar para subir mais rápido sem precisar escalar lentamente, em volta do vento possui pedras flutuantes na qual quebrando elas é possível que tenha uma esmeralda, o local é chamado de **Hall das Pedras Dançantes** assim o jogador já treina a precisão no controle do voo, também em volta do vento possui pilares de diferentes alturas com linhas de anéis conectando, onde o jogador pode treinar o platforming e controle do personagem no ar, sendo recompensado por isso com uma vida, bolha de anéis e um Chao Container, subindo para a seção de cima existem dois caminhos para seguir, um leva a **Cabeça da Grande Estátua de Pedra** e outra para a **Estátua Solitária**, áreas bem distintas que é possível identificar de longe sem se perder, para voltar para a **Câmara do Vento**, que é a área onde fica o Altar do Vento, basta descer em um buraco.

A Dry Lagoon segue um design muito parecido com a Câmara do Vento logo do início, mas sem o

vento para soprar, no lugar possui uma tartaruga que precisa ser salva que te leva para o **Grande Oásis**, equivalente a seção superior da Wild Canyon, o Grande Oásis possui dois caminhos, um que leva para a **Parede das Três Cabeças**, e a outro para a **Piscina da Estátua**, a fase possui bastante espaço entre os dois caminhos pra ganhar velocidade, no centro do Grande Oásis tem uma tartaruga que segurando nela, você é levado para a **Prisão do Oásis**, onde pode ter uma esmeralda.

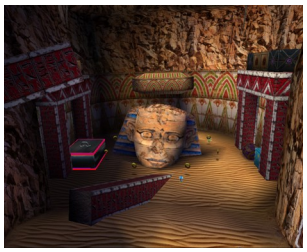
No geral ambas as fases possuem um ótimo level design que mostra tudo que o jogador precisa saber, com segredos e lugares que só podem ser acessados depois que conseguir um upgrade como os de destruir containers de ferro e a Mystic Melody, incentivando o jogador a voltar pra mesma fase e explorar o que não foi explorado, o único aspecto de layout que poderia ser melhorado seria ter algum atalho para conseguir escalar mais rápido ao topo do **Pequeno Oásis** da Dry Lagoon (a área onde começa), na Wild Canyon é possível usar o vento como atalho, mas na Dry Lagoon seria bom se tivesse uma Spring ou um foguete que ajudasse a subir mais rápido para a área de cima, no Grande Oásis é possível utilizar a curvatura da torre central para correr pelas paredes e escalar até o topo rapidamente, é uma técnica muito interessante que poderia ser usada mais vezes no Treasure Hunting. Também seria ideal que houvesse mais de uma tartaruga que leve à Prisão do Oásis ou outra forma mais rápida de chegar alí, pois muitas vezes é necessário esperar a única tartaruga dar a volta para assim agarrar ela, o que acaba matando o pacing da fase, muitas vezes quando uma esmeralda está nesse local, acaba por realmente sentir que o RNG atrapalha pois leva um bom tempo para conseguir chegar na área. A Wild Canyon possui um gimmick de empurrar/puxar blocos, a velocidade que o Knuckles leva para mover esses blocos é muito lenta e deveria ser maior, no entanto isso não chega a atrapalhar muito pois é raro aparecer um pedaço que precisa puxar/empurrar um bloco.





No modo casual seria bom remover alguns pedaços que podem ser muito difíceis para jogadores casuais coletarem, na Wild Canyon seriam as esmeraldas que ficam se deslocando em volta dos pilares da Câmara

do Vento juntamente com as que ficam dentro das rochas flutuantes, na Dry Lagoon remover as esmeraldas que precisam segurar na tartaruga que leva à Prisão do Oásis, também deixar mais claro que precisa destruir os robôs para liberar a tartaruga que leva ao Grande Oásis, talvez colocando uma indicação de interface ou uma cutscene no início da fase mostrando a mesma sendo ameaçada. Todas essas mudanças para deixar mais acessível para aqueles que querem ter uma experiência menos complicada e demorada.



A tabela a seguir resume o tópico mostrando os aspectos que podem ser melhorados na fase, com algumas ideias de como consertá-los:

WILD CANYON

ASPECTO	**COMO CONSERTAR**
A velocidade para empurrar/puxar blocos é muito baixa.	1- Aumentar a velocidade. 2 - Ser possível apenas dar um soco para mover a pedra num instante ao invés de ter que segurar o botão e mover o analógico.

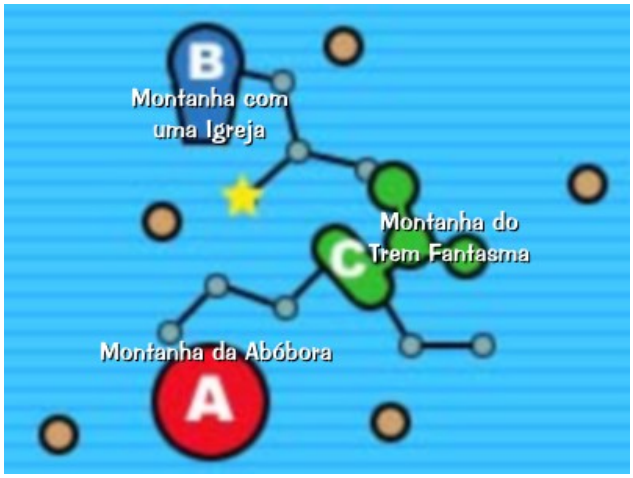
DRY LAGOON

ASPECTO	**COMO CONSERTAR**
Acesso à Prisão do Oásis é muito demorado e quebra o pacing da fase caso o RNG não esteja a favor do jogador.	1- Ter duas ou três tartarugas que levem ao local, assim sem ter que esperar a única dar toda a volta. 2- Criar um meio alternativo para chegar ao local, como por exemplo ter um portal da Mystic Melody ou Springs escondidas que é necessário usar o Treasure Scope, assim dando mais utilidade a

	estes upgrades.
O único meio de subir ao topo do Pequeno Oásis é escalando.	1- Colocar alguma Spring ou foguete escondido, talvez dentro de um container de ferro para beneficiar jogadores que possuem o upgrade. 2- A geometria da base da torre central ser mais curvada assim como é no Grande Oásis, assim é possivel andar nas paredes da torre e escalar rapidamente.

A tabela mostra apenas os aspectos exclusivos de tal fase, em relação às mudanças no gameplay base está na Parte IV.

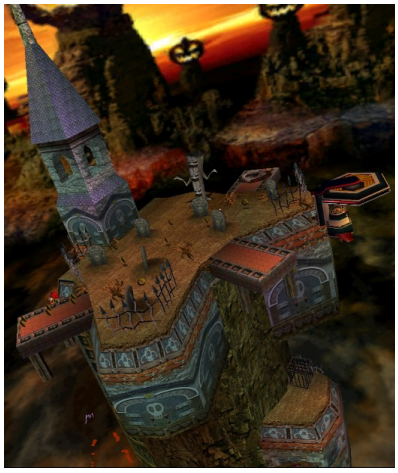
Pumpkin Hill



A segunda fase do Knuckles é bem aberta e grande, com uma ambientação mais sombria e tranquila, combinando muito bem após todo os eventos da escapatória da Prison Island, apesar de também poder ter o efeito contrário de muitos jogadores desistirem de jogar a partir dela por ter um pulo de dificuldade bem grande em comparação com a segunda fase da Rouge (Egg Quarters), que é bem mais amigável, mas no geral ainda é uma fase muito bem feita.

Logo de cara tem um Omochao que comenta sobre ter esmeraldas enterradas, e logo a frente o jogador pode pegar a Shovel Claw, o upgrade que permite cavar nos chãos e paredes, logo após conseguir o upgrade o jogador vai querer testar e ele já é compensado na hora ao cavar em cima do arco e ganhar uma vida, logo no início de onde começa, o jogador pode virar a câmera e pegar uma dica, assim como outro balão que dá 20 anéis. Aqui o jogador iria achar que cair no abismo causaria a morte, mas na verdade o Knuckles é levitado bem alto, podendo de certa forma até servir para ganhar impulso vertical mais rapidamente, somente de fato morrendo se não se apoiar em nada, seguindo os dois caminhos depois do upgrade, ambos levam à foguetes, o da direita leva a **Montanha do Trem Fantasma** e o da esquerda para a **Montanha com uma Igreja**, no topo dessa montanha possui outro foguete que leva para a **Montanha da Abóbora**, tudo isso é explicado pelos Omochao espalhados, essas três

montanhas são os principais pontos de referência onde as dicas costumam mencionar, também possuem **cinco montanhas com rostos de abóbora**, mostrando alguma expressão facial que pode ser facilmente identificada de longe.



Assim como foi exemplificado na Parte I, as três montanhas predominam um tipo de decoração, a Montanha da Abóbora predomina espantalhos, a Montanha com uma igreja predomina túmulos e a Montanha do Trem Fantasma predomina chaminés.

Apesar da fase ser bem grande, o radar ainda consegue captar o sinal sem grandes problemas, principalmente pela fase ser bem vertical e muitas esmeraldas estarem no canto das montanhas, no caminho onde os foguetes passam rapidamente entre as áreas eles podem acabar ativando o radar também e ajudando a procura sem precisar ficar escalando lentamente, as dicas são bem claras, normalmente sempre mostrando algum ponto de referência citado acima, assim o jogador não irá ficar perdido sem noção para onde ir.

No geral é uma fase bem feita e detalhada, além de ter uma ótima música, ambientação e um requerimento de Rank A bem justo (12000 pontos), a título de curiosidade, um bug na versão de Gamecube (que também ocorre nos lançamentos de 2012) impede que a **Gold Beetle** desta fase não apareça, este inimigo é muito importante no Treasure Hunting pois o jogador recebe 1000 pontos por derrotar, o que ajuda muito em fases maiores.

Os pontos negativos são que existem apenas 3 tipos de expressão facial para as 5 torres, ou seja, dois pares de torres possuem a mesma expressão facial, o que pode acabar confundindo os jogadores sem saber qual é a que possui a esmeralda, outro aspecto é que praticamente todas as bordas das estruturas da fase são inclinadas em diagonal alta, uma posição onde o Knuckles pode acabar não agarrando para escalar, apenas

ficando de lado propenso a cair, o que pode ser resolvido apenas pulando e planando novamente, mas para quem está jogando pela primeira vez pode acabar sendo frustrante cair de um penhasco por isso, as únicas esmeraldas que iria remover para o modo Casual seriam as que ficam dando voltas junto com o trem, que pode ser bem desorientador e difícil.

É importante apontar outros dois problemas que não vejo comentarem, quando o personagem se segura na parede para escalar, a parede precisa estar completamente lisa, ou seja, se o personagem planar na beirada onde metade do corpo fica para fora e a outra para a parede, eles não se agarram, isso vale tanto para cima quanto para baixo, isso pode acabar causando algumas frustrações para alguns jogadores, o ideal seria nessas ocasiões possuir uma animação específica agarrando na beirada, assim como o Sonic/Shadow possuem (Knuckles/Rouge também tem, mas funciona apenas em queda livre), esse aspecto está melhor exemplificado na Parte IV.

ASPECTO	COMO CONSERTAR
Existem apenas 3 tipos de expressões faciais, mas existem 5 torres que usam elas, assim dois pares de torres possuem a mesma expressão, o que dificulta saber qual é a correta a ir quando uma dica se refere a uma delas.	1- Criar mais duas expressões faciais únicas. 2 - Ter mais algum elemento que diferencie os rostos repetidos, talvez as rochas ou os olhos terem uma coloração diferente ou alguma construção nelas visíveis de longe (e que as dicas especifiquem).

Aquatic Mine

Esta fase em comparação com a Pumpkin Hill é fechada e menor como um todo, desta vez em uma mina de carvão abandonada e assombrada por fantasmas.

A Aquatic Mine possui **4 andares**, sendo 2 níveis para baixo e um nível para cima a partir do térreo de onde o Knuckles começa, logo no início o jogador descobre que o gimmick dela é mudar os níveis de água com interruptores que ficam logo atrás, a princípio só é possível deixar no nível Alto e Médio com os interruptores Número 1 e 2 respectivamente, mas é possível deixar no

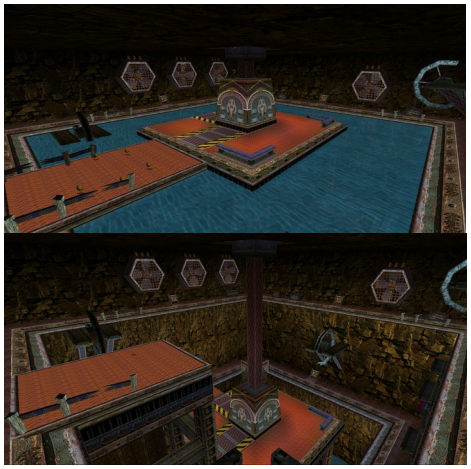
nível Baixo com o interruptor Número 3 que fica isolado em uma espécie de sótão chamado pelas dicas como **Sala das Lanternas**, que é acessado a partir do centro do chamado **Salão do Elevador a Água**, este elevador central que muda de altura baseado no nível da água e que é necessário para alcançar a polia que leva à Sala das Lanternas, é possível pular em sincronia com uma pequena rampa logo a frente de onde inicia a fase para dar pulo mais alto e consequentemente sendo mais rápido, mas também é possível escalando normalmente, é comum

que o tipo de level design que obriga o jogador a ativar algo em um ponto específico do mapa para prosseguir seja visto como algo ruim, mas a Aquatic Mine não é um caso grave pois a maioria das esmeraldas podem ser coletadas apenas com o interruptor Número 3 ativado, além de que as dicas costumam avisar caso um interruptor específico tenha que ser ativado, os diferentes níveis de água também possibilita que o jogador acesse algumas entradas que estariam bloqueadas com uma chapa que flutua nela, sendo elas a **Sala de Tijolos** que leva ao upgrade opcional Air Necklace, e a **Sala Fantasma**, esta última sendo possível acessar com o interruptor Número 2.

Assim como na Dry Lagoon é possível andar nas parede da torre central do Grande Oásis, na Aquatic Mine também é possível fazer isso na entrada da Sala Fantasma como mostra o GIF ao lado, uma mecânica que, como dito anteriormente, poderia ser bem mais utilizada.

É uma fase que quando jogada pela primeira vez acaba sendo bem confusa, um grande quebra-cabeça para descobrir qual nível da água é necessário estar para acessar tal sala, e acessar certas áreas enquanto toma cuidado para não se afogar, ela não deveria ser tão complexa pois é necessário ser intuitivo o bastante para não atrapalhar muito o pacing que um jogo do Sonic precisa, mas depois que descobre onde está o interruptor Número 3 que muda para o nível mais Baixo de água, ela fica bem mais tranquila e simples, diferente da Sky Deck do SA1, onde até mesmo um jogador habilidoso vai acabar tendo que voltar para movimentar a alavanca para abrir uma porta para coletar a esmeralda, na Aquatic Mine esse problema é resolvido logo quando o jogador descobre onde fica o terceiro interruptor, além de ter duas Springs que dão ganho vertical para chegar mais rápido ao topo da fase para agilizar as subidas, algo que a Sky Deck não possuía e era necessário escalar manualmente.

Pela fase ser muito apertada e com corredores obstruídos por paredes próximas, ela é a que mais sofre por um aspecto do radar, o radar apenas apita de acordo com a distância do jogador em relação ao tesouro e não possui qualquer consideração com a estrutura ao redor, ou seja, se tiver alguma parede nas proximidades e o tesouro estiver do outro lado desta parede, dificulta para o jogador entender que se deve ir pegar outro caminho para conseguir chegar ao outro lado, este é um detalhe que parece ser irrelevante, mas que principalmente para jogadores que ainda não sabem o layout básico da fase, acaba resultando em vários minutos de frustração sem saber onde ir, é a principal consequência se de usar um radar desse tipo, pois o jogador fica muito focado apenas no sinal do radar e não foca em explorar o cenário ao redor. Penso que este problema pode ser consertado mudando a saturação do radar para uma cor menos forte quando o tesouro estiver obstruído por uma estrutura grande da fase, como uma parede, ou até mesmo incluir como um upgrade opcional.



A Aquatic Mine possui algumas esmeraldas que só são possíveis coletar no nível Baixo, como por exemplo as que ficam dentro do forno no fundo do salão, o jogador iria facilmente ficar confuso e levar muitos minutos de frustração até encontrar onde fica o interruptor, no modo

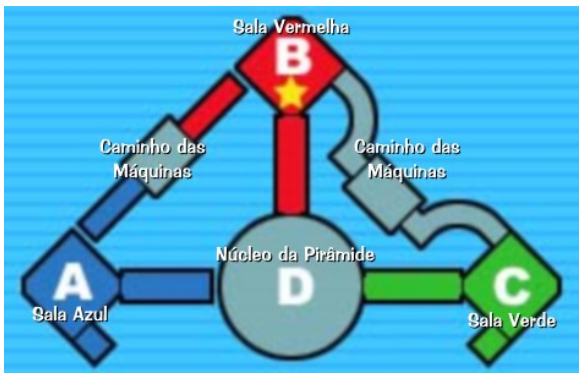
Casual seria melhor limitar que apareça somente esmeraldas de nível 1 e 2.

Ter a habilidade de cavar debaixo da água ajudaria a não fazer o jogador perder tempo caso a esmeralda esteja enterrada sobre a água. Esta é a fase onde a câmera mais causa problemas, ela funciona muito bem em áreas abertas sem paredes ao redor, mas quando o lugar é fechado ela acaba se mostrando falha, principalmente por ser automática na maior parte do tempo, a câmera possui colisão com o ambiente como se realmente fosse um objeto físico que bate nas paredes, às vezes ela acaba travando em uma esquina ou fazendo um movimento rotatório que é bem desorientador, o aspecto de como melhorar a câmera está maior aprofundado na Parte IV. Outra mecânica que poderia ser expandida seria do sistema de nado, do jeito que é no SA2 funciona para o level design que o jogo propõe, digo isto pois a filosofia de design de qualquer jogo é que o ambiente ao redor é um reflexo do controle das ações que o jogador tem em mãos, o controle na vertical do nado é bem veloz, mas não possui muito impulso horizontal, seria interessante se tivesse um controle e movimentação parecido com a forma Zora do jogo The Legend of Zelda Majora's Mask, que possui um aclamado sistema de nado bem veloz na horizontal e com mobilidade boa, isto é uma mudança que requererá grandes mudanças no level design, mas em uma futura aparição do Treasure Hunting seria bom ter um sistema de nado bem ágil para combinar com a movimentação em solo.

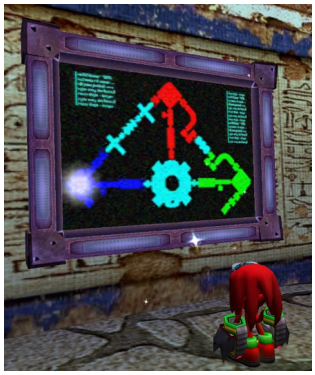
ASPECTO	COMO CONSERTAR
As salas ficam em locais paralelos cercados por paredes, fazendo o radar acabar atrapalhando o jogador	- Radar diminuir a saturação caso esteja obstruído por uma parede (Mais detalhes na Parte IV)
Diferente das outras fases fechadas, a Aquatic Mine não possui um layout simétrico e simples de entender, ela é muito mais parecida com uma dungeon de jogo de Zelda, o que deixa ela bem confusa.	- Implementar um minimapa no canto da tela (Mais detalhes na Parte IV)

Death Chamber / Egg Quarters

A Death Chamber é a fase mais complexa de Treasure Hunting e ao meu ver possui o melhor design que exige do jogador, velocidade, platforming e muito controle do personagem, nas fases de pirâmide o tesouro a se coletar desta vez são chaves.



O principal gimmick é virar a ampulheta para abrir as portas que vão se fechando e cavar sobre paredes que levam a outras partes da fase, também é onde possui a Hammer Gloves, que serve para destruir containers de aço, você não consegue sair da Sala Vermelha sem elas.

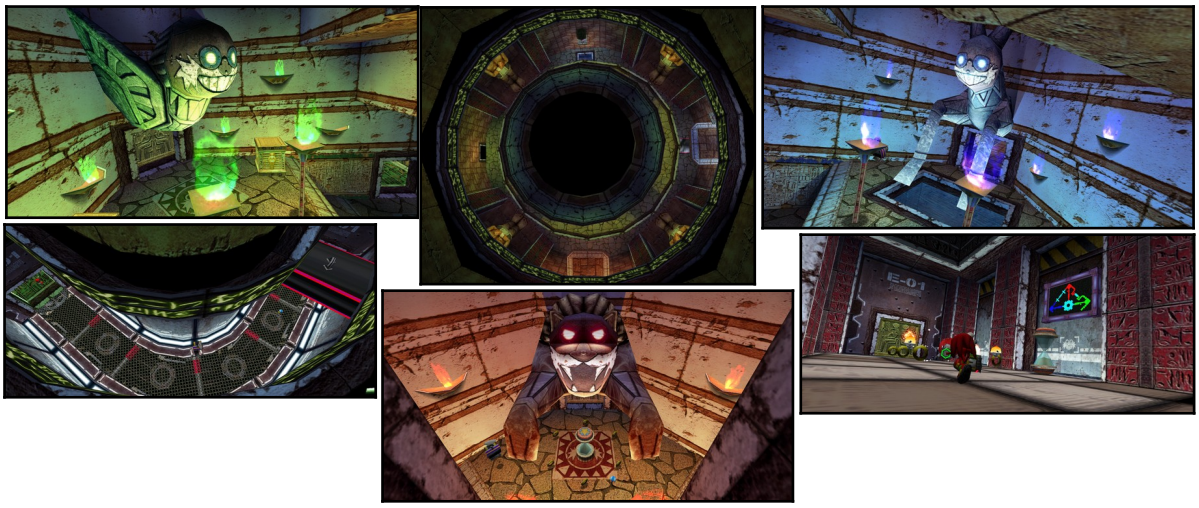


A fase é dividida em 4 áreas principais, a **Sala Vermelha**, **Sala Verde**, **Sala Azul** e **Núcleo da Pirâmide**, todas interconectadas em forma de triângulo, a princípio parece bem confusa a separação mas em diversos pontos da fase possuem um mapa na parede que mostra o layout dela juntamente com um indicador mostrando onde o jogador está em relação ao mapa.

Cada Sala de sua respectiva cor possui dois caminhos a seguir, o caminho da frente sempre irá levar para o Núcleo da Pirâmide, este é o lugar central que leva às outras áreas, as 3 **Salas de Cores** possuem estruturas parecidas, mas com pequenas mudanças para não ficar repetitivo, seja a localização da ampulheta, um peso gigante de obstáculo, inimigos e outros objetos no geral.

As conexões diretas entre as salas possuem o chamado **Caminho das Máquinas**, que é distinguível por ser corredores de metal cheios de maquinários, este caminho aparece nas conexões entre as salas Vermelha e Azul e Vermelha e Verde e são uma sessão de corredores com obstáculos e inimigos.

Considero a melhor fase de Treasure Hunting, pois é a que mais exige velocidade do jogador devido às portas que fecham junto com a ampulheta, platforming e uma boa quantia de inimigos, o único problema que pode acabar dificultando é que existem **3 salas chamadas de “secretas”**, elas só podem ser acessadas cavando nas paredes misteriosas e o radar não alcança essas salas do outro lado, fazendo com que o jogador iniciante tenha que prestar muita atenção na dica se não



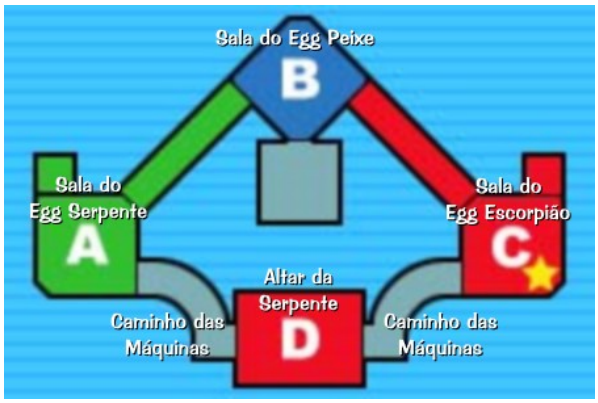
ele vai ficar perdido e acabar levando tempo demais para encontrar, seria interessante se a primeira ou segunda dica das chaves que ficam nessas salas secretas deixasse claro que o radar não alcança a sala, com um texto assim: "*Na sala secreta onde o radar não alcança*", consequentemente iria deixar o jogador ainda mais atento a procurar a sala em si ao invés de focar no sinal do radar. Outro detalhe que atrapalha é que em uma das salas secretas é possível o radar alcançar o sinal em uma parte do Caminho das Máquinas, no entanto esse local está completamente desconexo de onde realmente precisa cavar para chegar à sala, os desenvolvedores colocaram essas salas secretas em áreas bem afastadas do mapa, mas em uma delas o radar ainda alcança um pouco, fazendo o jogador ficar completamente confuso com o sinal que não leva a lugar nenhum.

No modo casual seria bom remover as chaves que ficam nessas salas secretas assim como uma chave em específico que fica dando voltas no Núcleo da Pirâmide por ser muito difícil de um jogador casual se orientar, é uma fase complexa e bem feita, assim como outras fases ela se beneficiaria de um elemento de mini mapa que vai ser comentado na Parte IV.

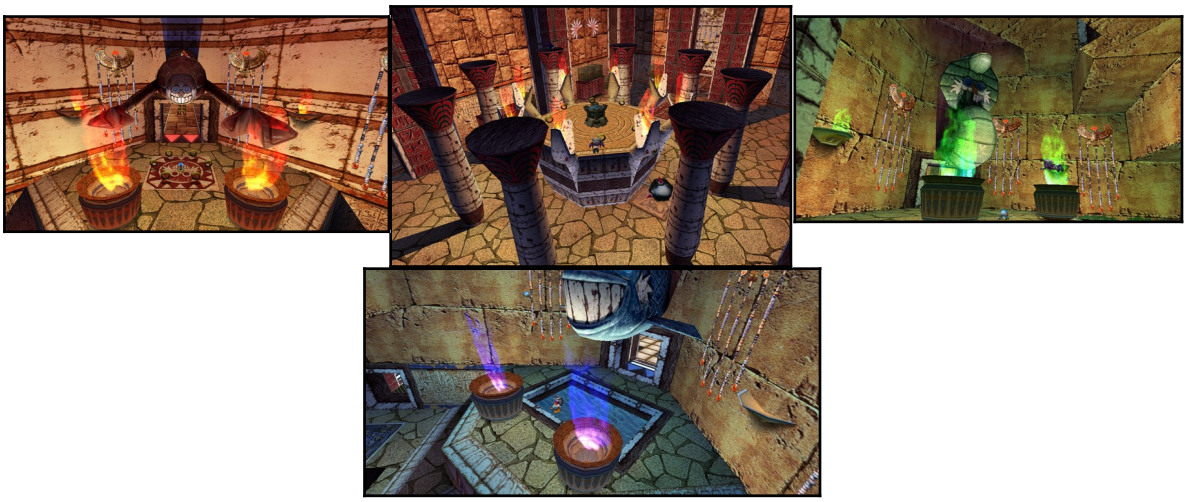
A Egg Quarters pode ser muito bem resumida como uma Death Chamber simplificada, o que faz sentido considerando que é a segunda fase da Rouge, e assim como a Death Chamber, possui um design que exige do jogador velocidade e controle do personagem, por não ter o gimmick da ampulheta, é possível cogitar que não exige muito incentivo à velocidade, mas em seu lugar existem dois "Beetle Robots" que patrulham os corredores, quando te detectam irão buzinar um alarme 5 vezes e então atacar Rouge com lasers, e para evitar isso você deve correr o mais longe possível antes da quinta buzina do alarme ou se esconder nas sombras, sendo uma situação de decisão do jogador, ou ele espera o robô passar sem ser detectado, mas perdendo tempo para

conseguir Rank A, ou o jogador passa correndo pelo robô e se afasta o mais rápido possível para não levar dano, seria interessante se em um modo mais difícil o laser matasse o jogador instantaneamente ou deixando atordoado assim como funciona os ataques especiais do modo multiplayer, pois apenas levar dano acaba não sendo uma punição tão preocupante já que só basta coletar os anéis novamente, a exceção seria na missão de coletar 100 anéis.

O layout é triangular assim como a Death Chamber, porém mais curto e com menos curvas e obstáculos, sendo um triângulo onde cada ponta representa uma sala, separada pelas cores **Vermelha**/**Verde**/**Azul**, porém dessa vez sendo chamado pelo Omochao e dicas como **Sala do Egg Escorpião** / **Serpente** / **Peixe**, no caminho entre a região vermelha e a região verde, possui uma área chamada de **Altar da Serpente**, na qual possui um grande altar no centro com um altar da Mystic Melody, em volta de vários pilares e serpentes soltando fogo.



É nessa fase também que se encontra o upgrade obrigatório de cavar “Pick Nails”, diferente da Pumpkin Hill onde apenas ficava na frente de onde o jogador começa, a Pick Nails fica na área em frente à Sala do Egg Peixe (Azul), que precisa ativar o míssil para quebrar as grades e assim coletar, logo quando coleta o upgrade já é possível testar com o Drill Drive nas caixas ao lado, pelo upgrade estar mais escondido, as chaves que precisam ser cavadas apenas aparecem no segundo e terceiro tesouro, assim o jogador não precisa ir primeiro pegar o upgrade antes de coletar a primeira chave, as chaves que se movem seguem um caminho bem simples de encontrar e coletar, a única localização que removeria no modo Casual seria a chave que fica embaixo do peso gigante na mesma sala onde está o upgrade, já que para desativar o peso é preciso ativar um interruptor que fica em um buraco debaixo da água na Câmara do Egg Peixe (Azul), o que acaba por ser muito difícil para o jogador encontrar, outro problema é o requerimento de Rank A ser muito baixo, assim como a Death Chamber, a Egg Quarters possui um requerimento de 12000 pontos, considerando que ela é muito mais simples e menor, não faz sentido ser tão baixo, o ideal seria 13000 ou 14000 pontos. É uma fase com um level design bem feito e layout simples de entender, tanto que é possível dar uma volta completa em menos de 1 minuto e possui uma curva de dificuldade



menos súbita como uma segunda fase em comparação a Wild Canyon para Pumpkin Hill.

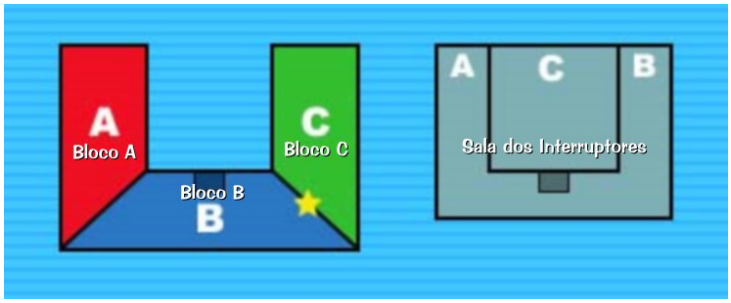
DEATH CHAMBER

ASPECTO	**COMO CONSERTAR**
Muitas chaves desta fase possuem a 1a e 2a dicas enigmáticas e só a 3a que detalha a área principal e a posição em relação ao ambiente.	- Mudar essa regra para que fique consistente com as outras fases, sendo a 1a enigmática, a 2a uma área principal e a 3a detalhando a a posição
Uma das salas secretas está localizada em uma coordenada muito próxima do caminho principal, se uma chave estiver nessa sala secreta, o radar vai apitar em uma região completamente desconexa na qual ele deve cavar para chegar na sala secreta.	- Afastar a posição dessa sala secreta para que o radar não chegue até o caminho principal da fase.
Não é claro o bastante que o radar não é para apitar nas salas secretas.	- Mudar para que logo na primeira ou segunda dica já deixe claro que é “onde o radar não alcança”, assim o jogador irá focar menos no radar.

EGG QUARTERS

ASPECTO	COMO CONSERTAR
O Beetle Robot não é uma ameaça tão grande, pois ele apenas causa o mesmo dano de inimigo comum.	– Fazer com que a penalidade seja maior, por exemplo: - Deixar os controles bagunçados assim como no Ataque Especial de 40 anéis do Multiplayer. - Nocautear o personagem no chão assim como o Ataque Especial de 20 anéis no Multiplayer. - Remover todos os anéis e não ser possível coletá-los de volta. - Matar o personagem instantâneamente.
Requerimento de Rank-A é muito baixo (12000 pontos)	- Mudar para 14000 pontos pois a fase é bem pequena e é possível dar uma volta inteira em menos de 1 minuto.

Security Hall



O principal gimmick da Security Hall é o sistema de cofres, na qual a Rouge precisa cavar no centro para abrir, mas só é possível fazer isto se destrancar a cor respectiva do cofre ativando um interruptor que fica na **Sala dos Interruptores** na parte superior da fase, desta vez deve ser coletado 3 Chaos Emeralds e também é a única fase a possuir um tempo limite de 5 minutos para concluir a Missão 1.

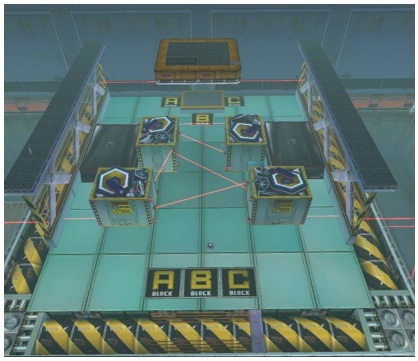
O design da fase é bem simples de entender, o salão principal possui um formato de 'U', separado por **3 andares** das cores **Vermelho** / **Amarelo** / **Azul**, e cada face externa por **3 blocos** (**A** / **B** /**C**), formando uma espécie de tabela com as linhas das **letras** e colunas das **cores**, mas os interruptores para destrancar os cofres apenas exigem ativar pelo respectivo andar que o jogador precisa abrir o cofre, ou seja, se o jogador ativar o interruptor referente a cor amarela, esta irá desbloquear todos os cofres dos blocos A, B e C do andar amarelo. O tempo é um aspecto muito discutido se é justo ou não, e novamente isso depende muito do tipo de jogador, há aqueles que não gostam desse tipo de pressão, mas também tem o lado de servir de incentivo para o jogador pensar e ir rápido e fazer o gameplay menos monótono para alguns, no modo Casual seria bom

aumentar o tempo para 10 ou 15 minutos por garantia, enquanto no desafiador mantenha os 5 minutos, ou ter um sistema de dificuldade adaptativa, por exemplo, se o jogador ficar falhando e zerando o timer, o jogo aumenta de 5 para 6 minutos, ou deixando as esmeraldas em localizações mais fáceis, para que todos possam ter uma experiência menos frustrante.

A fase não é muito grande e é possível ativar o sinal do radar com certa facilidade apenas planando pelas duas áreas principais, e as dicas muitas vezes são bem claras, muitas delas sendo “Piso ‘COR X’” ou “Bloco A/B/C”, que é bem direto para o jogador não ficar muito perdido, no entanto, o sistema de destrancar cofres é algo que precisa ser melhorado, ir ativar o interruptor é algo bem simples para coletar uma esmeralda dentro de um cofre, mas é possível que se o jogador não estiver com a sorte ao seu lado, ele tenha que ativar os interruptores até duas vezes para cada esmeralda que possa aparecer dentro de um cofre diferente, e isso acaba sendo um backtracking excessivo, ainda é melhor que a Sky Deck do SA1, já que pelo menos o jogador faz algo como desviar de obstáculos e também o personagem é bem mais prazeroso de se controlar como um todo, o ideal seria ter um condicional que impedisse que tivesse mais de uma esmeralda dentro de cofre, mas também é possível ir ainda mais além e repaginar todo o sistema, talvez para abrir o cofre tenha que resolver algum enigma relativamente simples, como um puzzle de Lockpick, uma espécie de Quick Time Event em rítmo ou derrotar algum robô que terá uma chave para os cofres, ou diminuir a quantidade de cofres e compensar com o tamanhos deles, para ficarem do tamanho de uma sala, então dentro desta ‘sala-cofre’ teria alguns obstáculos, seja inimigos ou muitos lasers e a esmeralda ficasse no fundo, existem vários modos de melhorar esse gimmick, apesar dele não quebrar a fase ou deixar ela muito difícil, é algo que precisaria ser melhor trabalhado.

Outro aspecto que também precisa melhorar é o jeito que o jogo explica ao jogador como destrancar os cofres, já que existem dois Omochao espalhados, um explica como **abrir o cofre**, e o outro como **destrancar a trava**, se o jogador encontrar apenas o primeiro, ele vai tentar abrir o cofre sem saber que precisa destrancar antes, fazendo ficar

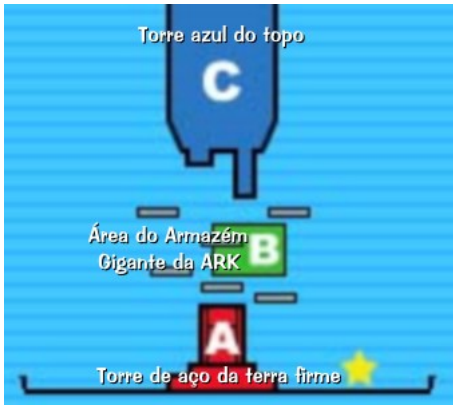
perdido ou achar que o jogo bugou e não está funcionando, considerando que é uma fase com tempo limite, deveria estar mais explícito o gimmick, já que a pressão que o jogo põe com o tempo limite e o Eggman gritando no rádio também faz o jogador não se sentir seguro e acabar sendo frustrante ficar falhando sem entender o que o jogo quer quer faça, o ideal seria ter apenas um Omochao explicando os dois passos juntos, e de preferência que esteja localizado logo onde começa a fase, principalmente no modo Casual.



A estrutura da fase é muito boa, conseguir desviar dos lasers na parte de cima é gratificante e o tempo limite também dá ainda mais motivo para ser veloz e não perder tempo, o tempo limite ainda é o suficiente mesmo que o jogador tenha que destrancar os cofres duas vezes pela fase não ser tão grande, mas o sistema de destrancar os cofres é um aspecto que precisaria ser melhor trabalhado.

ASPECTO	COMO CONSERTAR
Possível backtracking de até 3 vezes na Sala do Interruptor caso as Esmeraldas estejam dentro de cofres trancados.	1- Repaginar todo o sistema de cofre. 2- Ter um condicional que impedisse que tenha mais de uma Esmeralda em cofre.
Requerimento de Rank-A é muito baixo (12000 pontos)	- Aumentar para 13000 pontos, pois a fase é relativamente pequena.

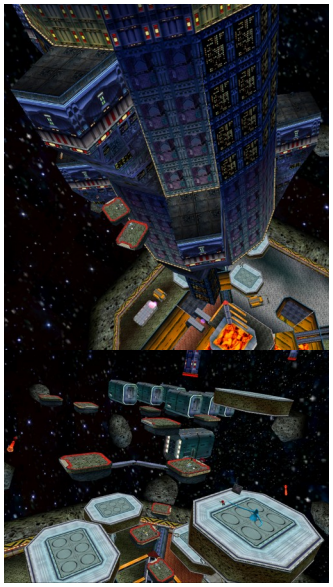
Meteor Herd / Mad Space



Estas são as duas últimas fases, por se passar no espaço sideral, o pulo é mais flutuante, então é possível saltar mais alto,

uma boa mudança considerando que as plataformas são bem mais afastadas e também são as maiores fases.

A Meteor Herd é separada por **base**, **meio** e **topo**, a base consiste de uma vasta planície que possui como elemento do cenário diversos meteoritos que podem ser socados para destruir portas e containers gigantes, possuindo anéis, vidas, Gold Beetle, interruptor e ocasionalmente esmeraldas, a coloração da **terra da planície** é separada por **vermelha**, **amarela** e **cinza** e são referenciadas nas dicas, também possuem os **palcos** enumerados como 0-1, 0-2, 0-3, 0-5 e 0-9 para fácil identificação, mesmo a área sendo bem grande, é possível dar uma volta por ela em menos de 30 segundos, no centro da base possui a chamada **torre de aço**, esta torre quadrada possui 3 andares e no topo do centro possui um foguete que leva para mais alto na fase.



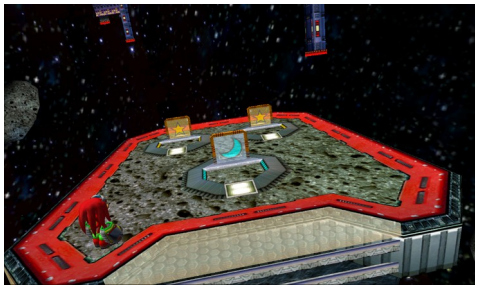
O "'meio" consiste de diversas plataformas flutuantes espalhadas que podem acabar sendo bem confuso por ter tantas espalhadas pra todo lado, juntamente têm a **Área do Armazém** **Gigante** que possui containers gigantes, que logo ao lado também possuem vários pequenos meteoritos flutuantes, esta parte ajuda a conseguir diferenciar bem onde o jogador está em relação às várias plataformas.

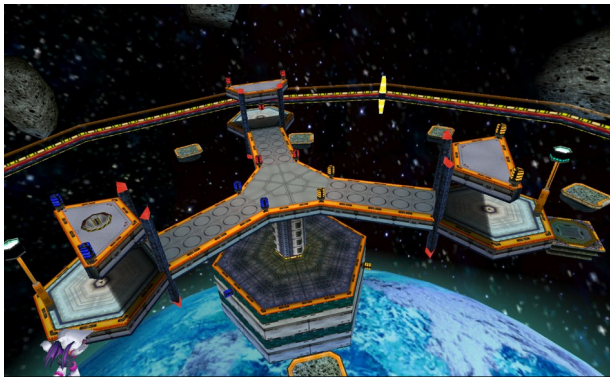
O "topo" é chamado de várias formas, como "ponta da ARK" ou "torre azul pendurada no topo", neste documento será referido como **torre azul do topo**, ela possui quatro varandas em dois andares, o único jeito que subir para o segundo andar é escalando manualmente já que o foguete não alcança.

Durante a fase vários meteoros caem próximo ao jogador, podendo causar dano, assim incentivando o jogador a não ficar parado no mesmo lugar por muito tempo.

É uma fase bem grande e leva 2 minutos para ir em todas áreas, portanto utilizar as dicas ajuda bastante, o requerimento para Rank A é de 13000 pontos, que é bem desafiador, mas ainda é perfeitamente possível obter fazendo bom uso das dicas e destruindo a Gold Beetle, um elemento que essas últimas fases possuem são as placas com símbolo de lua e estrela, as dicas muitas vezes referenciam elas, mas estas placas em

questão ficam espalhadas em diversos pontos da fase, sendo difícil saber qual que realmente deve ir mesmo conhecendo a fase, seria bom se tivessem mais símbolos e menos placas espalhadas, ou ter apenas essas placas em uma ou duas áreas da fase e não espalhadas em todo canto, o único problema de layout seria as plataformas do meio poderem ser mais distintas umas das outras e ter alguma forma de subir para o segundo andar da torre invertida mais rápido, seja com uma Spring ou foguete. As últimas fases são as que mais sofrem pela falta de controle da câmera, o controle do Dreamcast possui apenas um analógico, então só é possível controlar a câmera para os lados, como essas fases são bem verticais, poder olhar em 360 graus livremente iria melhorar muito toda a dinâmica do Treasure Hunting, pois para áreas como a torre azul do topo não é possível ver ela de longe até de fato alcançar, o que dificulta entender o que as dicas querem que o jogador identifique. É uma última fase bem grande e desafiadora, não possui nada mais que realmente atrapalhe além do que foi citado.





Mad Space começa em uma plataforma central com três corredores, cada corredor possui lâmpadas com a cor baseada na cor predominante de qual planeta o foguete leva, no planeta mais alto possui outro foguete que leva para a **torre azul do topo** igual na Meteor Herd, no entanto esta possui apenas um andar ao invés de dois, por último, no fundo existem 12 plataformas pequenas alinhadas em volta do perímetro, é um mapa bem grande que leva uns 3 minutos para passar em todas as áreas, a compensação são as dicas, principalmente a segunda, elas dão uma direção bem clara para onde ir, mas também é importante prestar atenção pois o gimmick da fase está justamente nelas, a maioria das dicas estão invertidas de alguma forma, a linha de texto da primeira dica é invertida, para a segunda dica o significado do que diz está invertido, e a terceira dica estará negando o que deve ser feito, segue um exemplo:

Como é exibido	alerama zul ed olucríc	O planeta sem gravidade	Não está perto da luz amarela no planeta redondo

Interpretação	Círculo de luz amarela	O planeta com gravidade	Está perto da luz amarela no planeta redondo

O fato dos jogadores não entenderem exatamente essa mecânica é o principal motivo de muitos terem sofrido bastante para completar, já que na localização pobre para o inglês da explicação do Omochao no início da fase, a tradução ficou como:

"***A leitura dos detectores estão reversos, tome muito cuidado.***"

Sendo que no original japonês é bem melhor explicado:

"***Todas as dicas das esmeraldas estão dizendo o oposto! Tome muito cuidado!***"

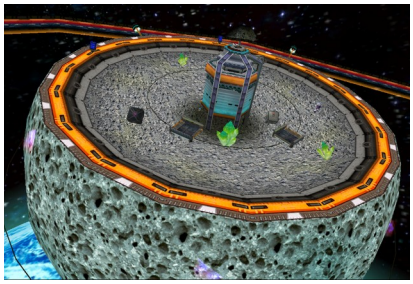
Esta péssima localização faz com que os jogadores não compreendam como funciona o gimmick e acabam por ir justamente na direção oposta de onde realmente deve ir, além da tradução em sí não fazer sentido já que em nenhum momento além dessa fala o jogo chama as sondas espaciais de "Detector", apenas como "Touch screen monitor" na seção de tutorial, acabaram deixando a explicação muita rasa e nada clara.

Os três planetas são respectivamente chamados como **Planeta Esférico** / **Cápsula** / **Escancarado**, cada um predominando respectivamente as **lâmpadas de cor Amarela** / **Vermelha** / **Azul** nos três corredores no início da fase, no entanto, esta fase foi a que mais sofreu na parte de localização das dicas, em Inglês elas chamam os planetas erroneamente como meteoritos e não utilizam a nomenclatura que o Omochao diz. No original Japonês eles mencionam corretamente os termos.

É no Planeta Esférico que se obtém as "Iron Boots", que permite destruir containers de aço, este planeta é coberto por uma força gravitacional e o único jeito de sair é utilizando o foguete localizado no topo da estrutura de metal, que é ativado com um interruptor dentro de um container de aço, o sistema de mudança de gravidade é bem confuso já que os controles começam a inverter quanto mais para baixo o personagem fica inclinado e seria um dos principais aspectos que fazem muitos jogadores odiarem essa fase, como o único jeito de sair do planeta é pelo foguete de cima, grande parte dos jogadores passam minutos presos nele sem saber como sair, seria bom se tivesse alguma Spring ou outro foguete que tirasse o jogador do campo gravitacional, o planeta possui uma coloração de luzes amarelas com plataformas amarelas, rochas verdes e um trem dando voltas, a título de curiosidade, na versão de Dreamcast não é obrigatório pegar as Iron Boots, mas nos lançamentos posteriores o layout foi modificado para que o jogador tenha que passar por esse planeta primeiro, com um pouco de sorte nos

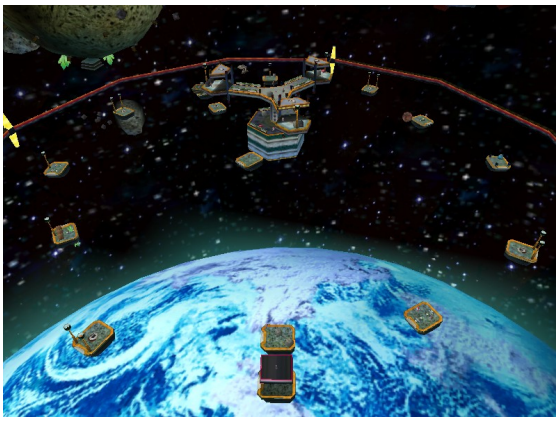
pedaços que aparecerão, é possível concluir a fase sem este upgrade na versão de Dreamcast.

O Planeta Cápsula é um campo verde bem distinto do resto dos elementos que se vê em fases espaciais, este planeta também possui um campo gravitacional, mas é apenas na parte superior e é possível sair dele facilmente, o planeta é inclinado na diagonal e possui lâmpadas vermelhas, diversos postes e três grandes máquinas numeradas, na ponta de duas delas possui duas Springs que levam direto para o Planeta Esférico ou Planeta Escancarado, na lateral tem algumas plataformas quadradas e outro foguete que leva ao terceiro planeta.



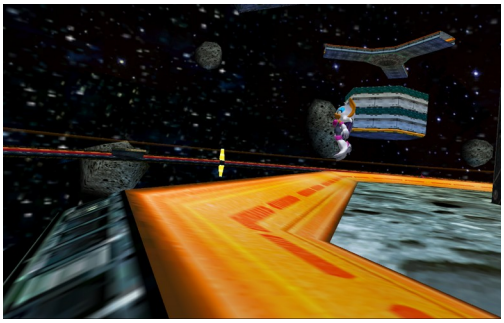
O Planeta Escancarado possui uma cratera com uma estrutura de metal no centro com um foguete no topo igual ao do Planeta Esférico, neste planeta existem diversos meteoros enterrados no chão e nas laterais, com postes, luzes azuis, e dois trens dando voltas no perímetro, este planeta não possui gravidade própria.

Subindo no foguete, o jogador é levado a uma área com uma plataforma grande com alguns containers coloridos ao redor, e subindo mais ainda, será levado à torre azul pendurada no topo, com quatro varandas assim como a Meteor Herd, três delas com luzes das três cores primárias e uma com vários containers pretos flutuantes, vale lembrar que ambas as fases espaciais possuem containers flutuantes, esses só podem ser destruídos com o combo de três golpes ou com o Screw Kick/Spiral Upper, que é uma técnica de rodar o analógico para fazer um golpe de impulso vertical alto, este também serve para pegar alguns tesouros no ar facilmente.



A Mad Space possui uma estrutura visual muito mais interessante e distinta do que a Meteor Herd, mas ela também é maior, as plataformas que ficam na base são muito espaçadas, a ponto onde o sinal do radar não ativa nem se estiver nas plataformas vizinhas à esmeralda, fazendo o uso das dicas obrigatório para conseguir passar sem problemas.

Interessante notar que a borda do perímetro dessas plataformas da base são levemente inclinadas para cima, isso faz com que ao apertar o botão de pulo na hora certa, o pulo alcançará uma altura ainda maior, o que é uma mecânica da física muito interessante e divertida de acertar.



Existem algumas exceções na regra das dicas, na versão de Dreamcast, algumas primeiras dicas de esmeraldas que ficam dentro de inimigos estão escritas completamente normais, mas isso é apenas erro na língua Inglesa, no Japonês é corretamente invertido.

Aparentemente existe um erro em que algumas dicas que referenciam a “varanda azul” em japonês (e na versão de Dreamcast aparentemente) foram erroneamente traduzidas para “varanda amarela”, por mais de ambas as varandas estarem próximas e não atrapalhar muito, ainda é um erro bem besta que poderia ter sido corrigido nos lançamentos de 2012.

Esmeraldas que se movem possuem todas as três dicas com a regra da primeira, ou seja, as três ficam com a leitura invertida, no entanto elas fogem completamente de qualquer regra, pois as informações estão completamente erradas e não indicam absolutamente nada de onde está, essas esmeraldas só aparecerem como o terceiro pedaço, estes são pedaços bem *troll* que não deveriam estar assim, a princípio parece ser uma decisão de design, mas na realidade não passa de mais um problema de localização, no original Japonês as dicas desses pedaços são completamente diferentes e realmente seguem a regra padrão citada no início mostrando onde realmente tem que ir, não se tem conhecimento do porque mudaram as dicas no processo de localização, se o jogador não estiver com a sorte ao seu lado é capaz de ficar completamente perdido sem saber onde ir, combinado com o radar que não alcança longe o bastante, o jogador pode acabar ficando muitos minutos preso na fase por causa de uma localização porca que provavelmente não segue a visão original de design da Sonic Team.

No geral a fase possui um design bem distinto e único, mas com aspectos soltos que combinados acabam atrapalhando bastante, o principal não é um problema de design da fase mas sim da mecânica de gravidade que poderia ser mais polida, Sonic Lost World é um jogo que veio anos depois mas que poderia servir de base para ver como que melhorar a física e controle do personagem em um planeta, o principal problema é a falta de mobilidade para acessar os planetas, só existe um modo de sair do Planeta Esférico e esse modo leva direto ao Planeta Cápsula, assim um jogador jogando pela primeira vez terá de passar em cada planeta e encontrar a forma de sair para conseguir chegar ao topo, e apenas esse processo já resulta em uma duração muito grande da fase, deveria ter mais Springs ou foguetes que melhor conectassem às áreas e auxiliasse na mobilidade, na Mad Space o radar de fato tem um alcance maior, mas ainda não é o ideal considerando o tamanho da fase, nos lançamentos de 2012 deveriam ter aumentado a distância de renderização de objetos (draw distance), pois principalmente nas 12 plataformas da base, os objetos só podem ser vistos quando chega bem perto, muitas vezes o jogador precisa achar um objeto em específico que a dica referencia (como um inimigo, lâmpada, peso, container...), mas de longe não é possível ver, fazendo o jogador ter que chutar pra qual plataforma ir e então ir pulando em cada uma até chegar na esmeralda. O Omochao na localização em inglês não explica muito bem o gimmick da fase e esse é o maior problema de todos caso o jogador não esteja ciente de antemão, o que faz muitos jogadores terem traumas de ficarem presos nessa fase por ir justamente na direção oposta, juntamente com as esmeraldas que se movem terem as dicas todas erradas pelo mesmo motivo, um detalhe menor seria o posicionamento na câmera no Planeta Cápsula, ela costuma ficar muito próxima do personagem, dificultando a visão ao redor, ao pisar nesse planeta, seria melhor se a câmera ficasse mais afastada como acontece no Planeta Esférico. A Mad Space não vai ser uma fase extremamente difícil caso o jogador entenda o sistema de dicas e tenha um pouquinho de sorte para não ter o terceiro pedaço *troll* se jogado em língua não-japonesa, podendo terminar em menos de 12 minutos na primeira vez, para o modo Casual é bom remover os dois pedaços que se movem junto com os trens, já que pode ser bem difícil de coletar, e deixar mais explícito qual aspecto de cada dica está invertido com um omochao explicando, o requerimento de Rank A também é muito alto, sendo de 14000 pontos, para uma fase desse tamanho acaba fazendo com que a Gold Beetle seja obrigatória de ser destruída se não quiser depender muito de sorte ou decorar as dicas, ainda é possível usar duas dicas por esmeralda mas precisa saber bem para onde ir se quiser buscar Rank A, 3 minutos para passar pela fase inteira é um tempo muito grande para esse estilo de jogo, o máximo deveria ser 2 minutos assim

como a Meteor Herd, isso poderia ser efetuado dando maior mobilidade e formas de navegar entre os planetas juntamente com um alcance ainda maior do radar ou diminuindo levemente a escala dos planetas no geral.

Não há como negar que Mad Space é a fase mais difícil e é visível que não teve o mesmo nível de polimento das outras.

METEOR HERD

ASPECTO	**COMO CONSERTAR**
Os meteoritos caem do nada e o jogador não consegue ver de onde vem.	- Mostrar um marcador na superfície quando um meteorito estiver vindo.
A área do meio da fase é bem confusa e visualmente poluída.	1- Acrescentar elementos de modo que deixe deixar os cenários mais distintos. 2- Ter um mini-mapa e movimento de câmera moderno ajudaria bastante na percepção do ambiente (detalhado na Parte IV)
O único modo de subir ao segundo andar de varandas no topo da fase é escalando lentamente.	1- Ter algum foguete ou Spring que leve até o topo com mais velocidade. 2- Uma warp do altar da Mystic Melody escondida em algum local da fase que leve ao topo rapidamente.

MAD SPACE

ASPECTO	**COMO CONSERTAR**
Problemas de tradução nas dicas que chegam a destruir a experiência principalmente nesta fase.	1- Uma equipe melhor focada em revisar as dicas de modo que sejam coerentes ao conteúdo original. 2- Baixar o mod “Retranslated Hints” para a versão de PC do jogo (link), assim todos eles estarão corrigidos.
A mobilidade para acessar as diversas	- Colocar mais meios para transicionar em cada planeta de forma mais livre, o modo Multiplayer

áreas das fases é muito limitada, não existe muitas formas diferentes para acessar cada lugar.	faz exatamente isso, nele o Planeta Esférico possui diversas Springs que te tiram da órbita dele, ao invés do único caminho ser um foguete que necessita ativar um interruptor antes, e que antes disso precisa encontrar as Iron Boots.
Tem muito pouco inimigo, o que acaba deixando a fase bem entediante.	1- Todos os inimigos da fase são muito espaçados e com excessão do Artificial Chaos em uma das plataformas da base, são todos muito fáceis de matar, a Meteor Herd conseguiu inserir um obstáculo consistente com os meteoritos que caem do céu, a Mad Space poderia ter algo parecido que faria o jogador sempre estar focado.
Mecânica de gravidade falta polimento.	- Utilizar tecnologias modernas para criar uma mecânica de grávidade que responde melhor.
Fase muito grande, levando no mínimo 3 minutos para passar por todas as áreas	1- Acredito que o ideal seja no máximo 2 minutos, a Mad Space precisa de maior mobilidade entre os planetas. 2- Fazer o tamanho dos planetas entre 25%~50% menores, principalmente o Planeta Cápsula. 3- Aumentar o draw distance do jogo, pois assim é possível ver qual a plataforma certa da base para alcançar, assim não sendo necessário pular em cada uma. 4- Assim como a Meteor Herd possui os palcos com números, a Mad Space também poderia ter placas enumeradas para indentificar as plataformas de longe.

Um problema presente em ambas as fases envolve essa estrutura chamada de “container longo”, se você escalar ela pela entrada da frente até o topo, ao invés do personagem pisar sobre o teto como deveria, ele apenas se desgruda sem motivo aparente, mesmo que dê para evitar esse *jank*, ainda continua sendo um problema que não deveria existir e causa frustração em qualquer jogador.

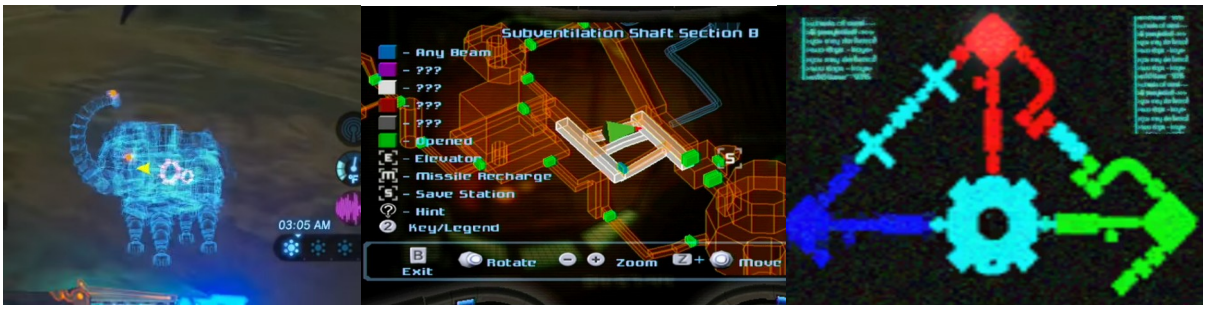
Parte IV - Como aprimorar

Núcleo do Gameplay

Como podem ver, as fases no geral são bem pensadas e todas oferecem algo único, mas sempre vai ter o que aprimorar para deixar o gameplay base melhor, mais acessível e mais divertido e esta parte irá citar todas as melhorias que eu faria se fosse tivesse controle sobre o jogo.

● A primeira mudança parece ser irrelevante mas acredito que iria reduzir drasticamente as comparações com SA1 em relação ao radar, que é seguir o layout igual é no modo Multiplayer, sem mostrar os radares não-ativos, exibindo apenas um único radar ao invés de três, pois é muito fácil qualquer jogador comparar ambos os jogos e já chegar a conclusão comentada nos tópicos anteriores, isso é apenas uma mudança visual e realmente não afeta nada no gameplay, mas só por não exibir os radares inativos já iria reduzir bastante o número de comparações superficiais.

● A grande mudança seria adicionar um minimapa no canto da tela, em fases como Egg Quarters e Death Chamber seria possível mostrar um mapa 2D visto de cima, mas para as outras fases teria de ser feito um modelo 3D da fase inteira para mostrar todas as áreas, um mini mapa no estilo de jogos como The Legend of Zelda Breath of the Wild, mas não seria idêntico, iria ser uma projeção em visão ortográfica em que objetos vistos de longe não ficam menores, por exemplo, detalhes como as caixas pretas flutuantes, monotrilho, as lâmpadas das varandas da Mad Space, as estátuas de cada câmara da Egg Quarters, entre outros; mesmo que sejam objetos relativamente pequenos em comparação com o tamanho da fase, são detalhes importantes que são referenciados nas dicas e o modelo do mini mapa 3D iriam exibir esses detalhes em destaque, para exemplificar esse estilo basta ver como é a pintura do quadro da Whomp’s Fortress do jogo Super Mario 64, é possível perceber que os objetos que dentro do jogo são pequenos, na miniatura da fase são mostrados como bem maiores e com maior destaque, na imagem ao lado basta comparar o tamanho de elementos como a árvore e a ilha flutuante. Seria este elemento de destaque nos objetos que é interessante implementar no Treasure Hunt, pois ajuda bastante a identificar esses

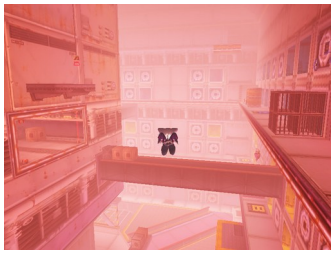


detalhes e fazer os jogadores se localizarem mais facilmente em relação ao cenário, especialmente em fases mais labirínticas como a Death Chamber, que um jogador pode acabar ficando perdido e não conseguir localizar sua posição entre os corredores mesmo com os vários mapas espalhados, obviamente isso seria uma função opcional que possa ser desativada, pois para um jogador que já sabe o layout da fase, o mapa acaba sendo inútil e estaria apenas ocupando espaço na tela.

● Aprimorar o sistema de câmera é o caminho mais óbvio para melhorar o jogo, ter controle vertical e movimentação analógica de 360° com direito a poder afastar ou aproximar a câmera beneficia muito esse estilo de jogo exploratório, como o SA2 dá uma boa importância aos detalhes do cenário que são referenciado nas dicas, é de extrema importância que a câmera funcione muito bem e que o jogador consiga observar os arredores com eficiência. Ela não ajudaria apenas nos detalhes, mas também beneficiaria muito o campo de visão de todas as fases abertas, em SA2 não é possível mover a câmera na vertical, por isso não é possível ter uma boa noção das áreas das fases verticais como Meteor Herd e Mad Space, acaba que o jogador necessita de apenas ir subindo até chegar a algum lugar, isso impacta bastante principalmente em relação aos nomes dados às áreas e como são referenciados nas dicas, por exemplo, é muito difícil um jogador ter uma visão da “torre azul pendurada no topo” de longe, pois só é possível ver a torre quando alcança ela, mas isso cria outro problema, como a estrutura dela possui uma escala bem grande, facilmente um jogador pode achar que é apenas uma parede azul gigante e não perceber que se trata de uma torre pendurada, se fosse possível virar a câmera para olhar para cima, o jogador teria uma visão clara do que aquela região do topo se trata. Pegar um estilo de câmera mais moderno sem as limitações do controle do Dreamcast iria contribuir muito no Treasure Hunting.

● Uma grande mudança que iria mudar bastante o pacing das fases seriam elas terem variados estágios e irem se transformando conforme for progredindo nelas para variar o gameplay e oferecer desafios novos.

Por exemplo na Security Hall, após coletar a segunda esmeralda, o cenário começar a piscar em vermelho, indicando que a Rouge foi detectada, e assim terem vários robôs perseguindo ela e mais lasers bloqueando caminhos, combinando ainda mais com o que acontece na história. Na Death Chamber após coletar a primeira chave, pode começar a aparecer uma forte névoa escura e fantasmas agarrarem o Knuckles do teto caso o jogador fique muito tempo preso em uma sala, similar ao inimigo “Floormaster” da franquia The Legend of Zelda. Na Egg Quarters os Beetle Robots passarem a ficar mais agressivos e rápidos, possivelmente até mesmo destruindo partes do cenário e abrindo novos caminhos. Na Meteor Herd a lava que fica na torre central poderia se intensificar e levitar o jogador para bem alto na fase parecido com o Altar do Vento da Wild Canyon.



Esses foram alguns exemplos, mas também podem ocorrer mudanças mais simples como ir mudando o clima de acordo com a duração da fase. Diversos elementos para deixar as fases ainda mais interessantes e variadas, claro que todas essas mudanças não devem comprometer o pacing e de preferência elas devem incentivar o jogador a estar em movimento e atento aos obstáculos.

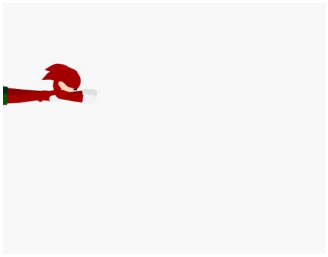
● ● Sobre o sistema de dicas, quando o jogador utilizar uma, ela deve estar sendo exibida sempre em algum canto da tela em escala menor ao invés de ter que pausar o jogo como mostra nas imagens acima, já que muitos jogadores podem acabar jogando a campanha inteira e sequer saber que as dicas apareciam na tela de pausa, mesmo o Omochao explicando isso na seção de Tutorial, grande parte dos jogadores sequer fazem questão de acessá-lo, além de não deixar claro durante a gameplay que é possível pegar até três dicas, ainda mais que após pegar uma, existe um cooldown de 5 segundos para pegar a segunda e terceira, fazendo muitos jogadores terem o costume de pegar apenas a primeira dica, então além de mostrar elas no canto da tela, também mostrar três slots vazios indicando que é possível pegar mais de uma. Considerando o quão importante as dicas são, a mecânica deve estar mais clara para qualquer jogador entender. Não só isso, mas mostrar também as dicas que não foram pegas ainda como “???” dando um incentivo maior para o jogador querer ver a próxima, assim não esquecendo delas quando estiver com problemas.

● Quando utilizar uma sonda espacial para receber uma dica, o tempo de inatividade de cinco segundos antes de poder pegar a segunda e terceira dica ser menor, podendo ativar outro monitor logo quando o texto dar *fade-out* ao invés de ter cinco segundos de espera, supõe que esse tempo de cooldown foi incluído para o jogador prestar mais atenção em cada dica ao invés de sair pegando três dicas de uma só vez para aí então pensar onde ir, mas como as dicas já estarão sempre exibidas no canto da tela em escala menor, o jogador já vai ficar focado no que elas dizem, logo não é necessário ter esse tempo de espera grande entre uma dica e outra.

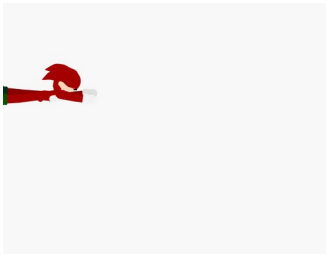
● Complementando o sistema de dicas, considero importante que elas tenham um sistema de detecção para escolher qual dica é mais adequada para a ocasião, muitas vezes o jogador quer saber onde está a localização exata da Esmeralda na sala pegando a terceira dica, mas para pegar a terceira é necessário pegar a segunda antes, como a segunda dica diz a área principal onde a esmeralda está (ex: “Sala Azul”), esta acaba sendo inútil pois o jogador já está na Sala Azul. O ideal seria trocar a posição das dicas baseando se o radar já apitou para o tesouro em questão ou não. Caso o radar não tenha apitado, a segunda dica irá dizer a área principal como de costume, mas caso o radar já tenha ativado para tal pedaço, a segunda dica irá trocar com a terceira, assim não ficando redundante. Exemplo abaixo:

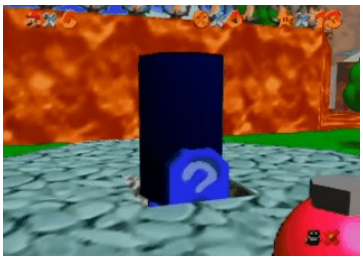
	As lápides dos três irmãos camaradas.	Montanha com uma igreja	Um fantasma no fundo da montanha está segurando
	As lápides dos três irmãos camaradas.	Um fantasma no fundo da montanha está segurando	Montanha com uma igreja

Para o modo Casual seria até melhor se a primeira dica (enigmática) trocasse com a segunda, assim deixando menos confuso para jogadores novatos.



● Outro aspecto já comentado é uma adição na interação do personagem com o cenário, quando estiver planando e encostar na beirada do penhasco, implementar uma animação de agarrar a ponta e continuar correndo na mesma velocidade para manter o momentum, parecido com o sistema de parkour do Sonic Lost World, mas sem perder a velocidade, isto ocorreria tanto na parte superior de uma plataforma quanto na inferior, ou seja, se estiver planando na ponta debaixo de uma parede, ele vai se agarrar e segurar nela, as animações mostradas acima exemplificam melhor, também agarrando pela parte de baixo, caso do jogador queira apenas descer, ele pode apertar um botão para fazer.



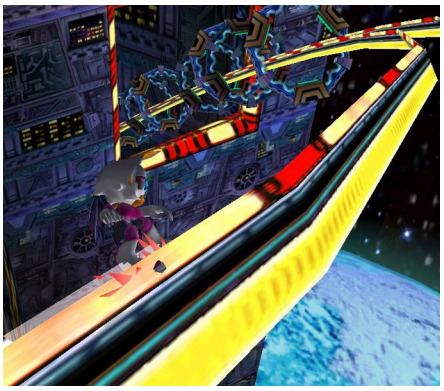


● Como objetos de fase, adicionar o canhão visto no Sonic Heroes, mas com mira em primeira pessoa visto no Super Mario 64, onde você entra no canhão para mirar e é atirado para a direção, isto iria dar uma liberdade maior e consequentemente facilitar a navegação em mapas grandes, claro que sem a animação de ativação lenta que o jogo do Mario possui, enquanto isso os foguetes comuns poderiam ter um nível de controle melhor, ao invés de ir apenas em uma direção fixa, também ser possível ir mudando o ângulo de direção e também soltar a qualquer hora, assim o foguete pode passar por várias áreas de uma só vez e o jogador então decidir onde cair.

● Aumentar a velocidade do Speed Shoes, deixando outros movimentos como planar, escalar, cavar, Drill Claw/Drive muito mais rápidos ao invés de afetar somente a velocidade em solo, e assim como nos jogos 2D, aumentar o ganho de velocidade aérea, dentro das fases deixar o item escondido em alguma posição fixa bem específica para os jogadores que descobrirem usufruírem de uma velocidade ainda maior.

● Incrementar um sistema de “Grind” como das Action Race seria um elemento muito bom especialmente em fases mais abertas, a base da Mad Space onde possui as 12 plataformas espalhadas se beneficiariam muito de ter vários trilhos conectados entre as plataformas e a base central ou entre os planetas, servindo como mais um tipo de meio de

transporte além de foguetes e Springs, podendo também estar presentes como elementos de puzzle dando uma variedade ainda maior de objetos para as fases, os trilhos também fariam o personagem receber um boost instantâneo de velocidade e ao pular do trilho em alta velocidade faz o salto ser ainda maior e logo em seguida até a velocidade de planar iria aumentar, contribuindo no elemento de momentum das fases.



● Para o moveset do personagem, uma adição interessante seria ter um sistema de voo livre parecido com o do Super Mario 64, onde pode ser usado para ter um ganho vertical se fizer bom uso da física, é uma forma interessante de integrar as mecânicas de momentum dos jogos 2D de Sonic para o sistema de voo, iria dar mais profundidade ao gameplay e novas formas de se criar fases, esse modo de voo livre poderia ser ativado ao entrar em um canhão ou pressionando uma combinação de botões no ar.

● Uma mecânica que não se limitaria apenas ao Treasure Hunting, mas para qualquer jogo da franquia, é utilizar os Chao como elementos de gameplay, por exemplo, conforme for evoluindo os atributos do Chao, ele pode ser usado nas fases para melhorar os movimentos dos personagens, como se fosse os Spirits do jogo Super Smash Bros. Ultimate, equipar os Chao e utilizar nas fases para aumentar a altura do pulo, velocidade, raio de ataque, entre outros; claro que isso pode facilmente acabar sendo quebrado, logo, utilizar os Chao não contabilizaria recordes e Rank, ou implementar apenas um sistema de “Skill Tree” onde vai aprimorando cada habilidade permanentemente também ajudaria, assim o upgrade de radar também poderia estar embutido.

Esta é apenas uma ideia para implementar num futuro jogo para deixar a experiência mais divertida, não necessariamente o Treasure Hunt ou qualquer jogo do Sonic precisa desse tipo de sistema para funcionar.

● Outros elementos seriam adicionar uma aura colorida em volta do personagem quando ele estiver em posição de ataque assim como o Sonic possui quando pula, tanto que quando você está em queda livre ao se jogar de um chão, é necessário apertar o botão de pulo duas vezes para planar, já que a primeira é para ativar o “modo de ataque”, como não tem nenhuma indicação visual, seria bom adicionar uma.

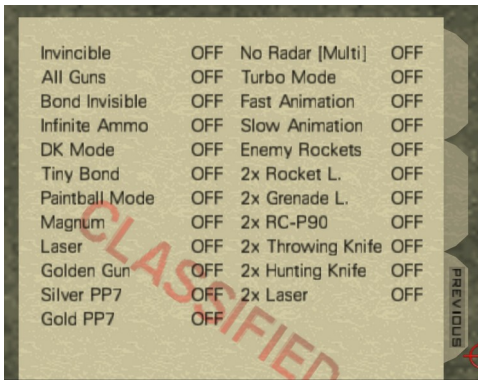
● Deixar a animação de ativação dos foguetes mais rápida, já que muitas vezes precisa esperar um tempo antes de usar.

● Upgrades Sunglasses/Treasure Scope em mais fácil acesso, talvez apenas apertando um botão ou uma combinação, ou ao invés de ter que apertar o botão Y quatro vezes para mudar na janela de ação, apertar apenas uma vez e então o botão B já seria o bastante.

● A cada troca de nível de sinal do radar, o volume do som do apito iria diminuir gradualmente, até ficar em 25% do volume padrão, e quando trocasse o nível de sinal, voltar no 100% e diminuir lentamente até 25% novamente, isto é para o jogador não ficar irritado com o mesmo som se repetindo, que a princípio precisa ser consideravelmente alto para chamar atenção do jogador, mas para não ficar cansativo, irá ir diminuindo o volume aos poucos.

● Uma crítica que poderia estar na Parte I que vi apenas um usuário comentar seria “Se é só para encontrar um tesouro por vez, então porque eu posso coletar os outros fora de sinal?”, mas não foi colocado por não ser muito comum. Achar um tesouro por acaso apesar de quebrar a lógica a princípio, imagino que se o segundo e terceiro tesouro aparecesse somente após coletar o anterior, os jogadores iriam criticar principalmente por não fazer sentido o tesouro misteriosamente aparecer depois, o ideal seria deixar os tesouros sem sinal mais camuflados no cenário, sem fazer reflexo e mais transparentes (mas ainda visíveis de certa forma), para que as chances de jogadores comuns encontrarem por acaso seja menor e assim não ficarem confusos ou acharem que seja algum bug, ser possível coletar um tesouro sem sinal é algo que principalmente Speedrunners se beneficiariam, já que além de apenas ser rápido para tirar Rank A, o jogador que ir ainda mais além e até mesmo decorar cada localização dos tesouros será recompensado, com um tempo menor e pontuação maior.

● Uma espécie de “Cheat Mode” no estilo do jogo Goldeneye do Nintendo 64 que iria ter funções extras que modificam o jogo, por exemplo ter um modo “No Radar”, que desativa o radar por completo, pode parecer que é impossível jogar desse jeito, mas existe um mod que faz isso no Sonic Adventure 2 e é uma experiência até que interessante



mesmo sendo absurdamente difícil, funções extras que serviriam para deixar o jogo bem mais difícil, como um modo “Alergia à Aneis", na qual iria matar o personagem ao coletar algum anél, um modo para jogar todas as partes da história em uma única campanha em, ordem cronológica, dentre diversas outras modificações para realçar mais a experiência e também criar mais desbloqueáveis.

Parte V - Conclusão

O motivo de eu ter escrito este documento é o mesmo motivo pelo qual as pessoas se exercitam em academia, praticam esportes, tocam um instrumento, vestem roupas da moda, leem um livro casualmente, assistem TV, e até você que está lendo provavelmente faz, que é jogar videogame, são hobbies que as pessoas praticam para se sentirem bem e não necessariamente vão impactar milhões de pessoas, ninguém está “perdendo tempo” fazendo algo que traz bem-estar para si mesmo, do mesmo jeito que as pessoas podem praticar esses hobbies para se sentirem bem, eu posso escrever um documento de 50 páginas organizando todas as minhas idéias de um assunto que gosto, o argumento do “*Você não tem nada melhor pra fazer? Podia estar fazendo algo útil*” não passa de pura ignorância para inflar o próprio ego sem precisar argumentar sobre o assunto em si, se você não concorda com algo, então utilize argumentos objetivos sobre o assunto em questão, recorrer a opiniões de assuntos externos para fazer parecer que seu ponto tem mais valor só desmascara a falta de interesse e consideração que tem. Estou sempre aberto a novas idéias, acredito que independente do quão absurdo seja o assunto que tal pessoa defende ou critica, se a pessoa tiver argumentos sólidos que façam sentido, eles devem ser respeitados por ambos os lados e nunca ser respondido na base da ignorância (a menos que o assunto que a pessoa defende vai contra o direito de liberdade da outra pessoa responder em cima).

Muito mais além do que organizar idéias sobre algo que gosto, é mostrar qual o valor do Treasure Hunting, um valor incompreendido deixado de lado pela estrela do show que é o gameplay principal do Sonic, existe uma profundidade nesse estilo de gameplay, uma estruturação de fase tão complexa ou até mais do que nas fases do Sonic, diversas mudanças feitas no SA2 que possuem sim motivos para existirem, muito

mais além de *aumentar tempo artificialmente*, mesmo que tenha parecido que eu não gosto de SA1, saiba que não, ele é um dos meus jogos de Sonic favoritos, eu apenas não concordo quando afirmam que o SA2 foi retrocesso. Sempre existe aquela dúvida se o Treasure Hunting vai voltar em um suposto Sonic Adventure 3, já foi dito pelo Takashi Iizuka que ele está interessado em produzir futuramente uma sequência da série Adventure utilizando o Sonic Frontiers como teste, provavelmente o motivo de demorarem e muitas vezes terem se afastado da ideia é que nem eles sabem como fazer um Sonic Adventure 3, existem muitas nuâncias a se considerar e nem eles sabem o que o público realmente quer nos Adventures, já que grande parte só se importa mesmo com o estilo de gameplay das fases do Sonic, outra diz que precisa ter personagens e gameplays alternativos, é difícil chegar em um consenso principalmente devido a pressão forte que a mídia tem sobre a franquia Sonic em relação aos jogos Adventure hoje em dia e a mancha que foi causada pelo Sonic The Hedgehog (2006) foi o suficiente para abandonarem por completo esse estilo de jogo, ter que criar um jogo com diversos estilos de design e física é como ter que fazer três jogos dentro de um único jogo e o jogador ter que gostar desses três jogos, o público atual não fica mais surpreso em jogos com vários estilos de gameplay, talvez tenha fucnionado na época onde era bem mais fácil manipular o público a enxergar que encher o jogo de gameplays variados é sinônimo de grandeza, não vale a pena tomar uma decisão tão arriscada juntamente com a pressão alta e expectativa dos fãs, seria um desastre e iria gerar inúmeras reclamações de que Sonic não é mais o mesmo, e de fato não é, a equipe não é mais a mesma, pois as pessoas mudam conforme os anos passam, o jeito que Takashi Iizuka enxergava o gameplay de Sonic em 1998 possívelmente não é o mesmo de hoje em dia e são grandes as chances da equipe atual não entender o apelo desses jogos e sair um desastre.

É estranho ver o quão arriscado é fazer um jogo que mistura tantos estilos de gameplay de ação, esses estilos na qual é improvável que algum jogador consiga aproveitar tudo apenas com a campanha principal, o que corresponde a maior parte do público atual, é estranho, mas eu gosto, essa época onde Sonic tentava de tudo para ser melhor que as concorrentes, em questão de velocidade, tamanho, historia, variedade... são aspectos que fazem a gente sentir falta nos dias atuais onde a competição do mascote na indústria é bem menor, eu realmente quero muito que Treasure Hunting volte em algum jogo próprio inteiramente feito em volta desse estilo, mas sempre existe aquela angústia que faz

pensar o contrário, uma situação onde os próprios desenvolvedores não entendem o design e acabam por piorar ou fazer algo completamente diferente da filosofia original, o SA2 mostrou o quanto do potencial mostrado no SA1 foi melhorado e ainda pode melhorar que esse estilo de jogo oferece, o que me faz querer muito a volta dele em algum jogo principal ou spin-off para que atinja a perfeição, mas juntamente com o olhar torto do público e da mídia e a sensação de que nem a Sonic Team atual entende o apelo dos fãs nos jogos Adventure, faz me sentir bem apenas sonhando em uma realidade onde um Sonic Adventure 3 acertou em cheio o Treasure Hunting que aprecio.